

SECRET SERVICE

NUMERY

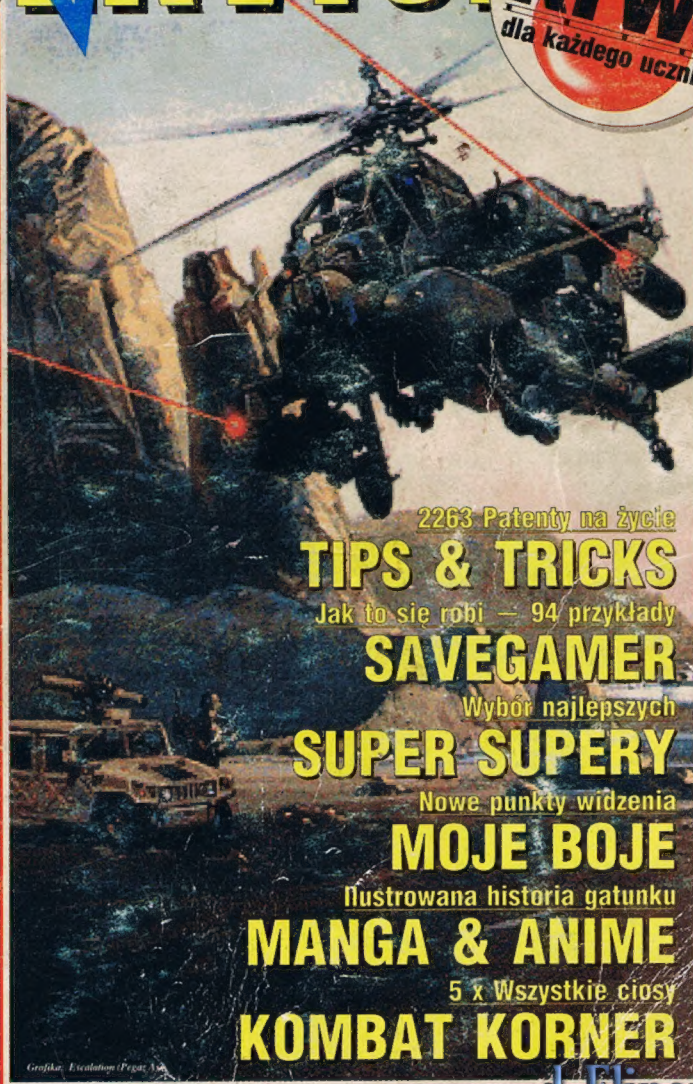
01-32

ISBN 83-905481-0-0

CENA 9 zł 90 gr



Kompendium Wiedzy



2263 Patenty na życie

TIPS & TRICKS

Jak to się robi — 94 przykłady

SAVEGAMER

Wybór najlepszych

SUPER SUPERY

Nowe punkty widzenia

MOJE BOJE

Ilustrowana historia gatunku

MANGA & ANIME

5 x Wszystkie ciosy

KOMBAT KORNER

Grafika: Escalation/Pegaz Art

d_Flipperro

KOMPENDIUM WIEDZY

**SECRET SERVICE
WARSZAWA, LUTY 1996**

Książka powstała na bazie materiałów publikowanych w miesięczniku
SECRET SERVICE w latach 1993 – 1996.
Dziękujemy wszystkim, dzięki których pracy książka ta mogła się ukazać.

Przygotował zespół redakcyjny **SECRET SERVICE** w składzie:
*Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin K. Górecki, Paweł Jankowski, Robert
Korzeniewski, Kamil Mętrak, Bogdan Wiciński*
oraz gościnnie: *Agnieszka Lech, Katarzyna Kosim, Count Luxinly*

ilustracje: *Tomasz Damięcki, Jarema Drozdowicz, Patryk Galicki, Bolek Grzegórski,
Arkadiusz Hutta, Kamil Kacprzak, Piotr Kalinowski, Kamil Kochański,
Marcin Kuligowski, Tomasz Jawor, Michał Latko, Artur Maciorowski, Paweł Michalski,
Marcin Modrzewski, Bartosz Ostrowski, Mariusz Pietyra, Konrad Rozesłaniec,
Michał Sledziński, Krzysztof Warchol, Tomasz Wetna, Marek Żera i inni*

Redaktor prowadzący:
Kamil Mętrak

Redaktor wszechodpowiedzialny:
Marcin Przasnyski

Projekt okładki:
Waldemar Nowak

Fotoskładi:
STUDIO ProScript®
Adam Andrzejewski, Jacek Piekarek

Druk:
Zakład Poligraficzno-Wydawniczy WEDA
01-493 Warszawa, ul. Andyjska 24

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37
tel. (0-22) 620-12-61 wew. 550

Wydanie I

Warszawa 1996
© 1996 by ProScript

ISBN 83-905481-0-0

Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i są ich prawowitą własnością, a użyte zostały tutaj wyłącznie w celach informacyjnych lub prześmiewczych.

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	5
W CO SIĘ BAWIĆ?.....	7
SAVEGAMER	9
MANGA! MANGA! MANGA!.....	65
KOMBAT KORNER WYDANIE SPECJALNE.....	87
MOJE BOJE CZYLI BERGERA HISTORIA WOJSKOWOŚCI ...	143
TIPS'N'TRICKS	165
OSTATNI CZŁOWIEK, KTÓRY NIE MIAŁ WINDOWS 95.....	287
SKŁAD REDAKCJI SECRET SERVICE.....	289
SPIS NAZWISK CZYTELNIKÓW	297
SPIS ZAWARTOŚCI SECRET SERVICE 01-32	323
SPIS HELPÓW	331

Kompendium – dzieło podręczne zawierające skrócony zarys jakiejś dziedziny

*Summa – całościowa konstrukcja scholastyczna,
podręcznik mający obejmować jakąś dziedzinę*

*Vademecum – książka, poradnik, przewodnik,
informator w określonej dziedzinie*

ze Słownikiem Wyrazów Obcych, wyd. PWN

Drodzy Czytelnicy,

Z dumą i radością przekazujemy Wam dzieło, które jest owocem prawie trzyletniej pracy zespołu redakcyjnego pisma SECRET SERVICE. Całą naszą wiedzę i doświadczenie skumulowaliśmy w tej książce, która z założenia ma stać się „biblią” każdego gracza.

KOMPENDIUM WIEDZY powstało ze starannie wyselekcjonowanego zbioru materiałów, które pojawiały się w najróżniejszych rubrykach na łamach miesięcznika SECRET SERVICE i KGB. Część z nich została wzbogacona i uzupełniona dla potrzeb niniejszej publikacji. Specjalnie na tę okazję przeredagowany został m.in. głośny cykl „Moje Boje” o historii woj-skowości, podobnie „dedykowanym” tekstem jest rozdział na temat mordobic, w którym zebraliśmy wszystkie tajne ciosy do najważniejszych gier tego typu. Unikatowym materia-łem jest rozdział poświęcony Mandze – tekst wprowadzający w temat japońskiego komiksu i animacji. Na koniec dwa największe hity: zebrane, uzupełnione i poprawione Tipsy oraz SaveGamer. Większość z tych opracowań nigdy nie pojawi się w czasopiśmie.

KOMPENDIUM WIEDZY niejako podsumowuje nasze dokonania z okresu numerów 01 – 32. Zgrubne nawet powtórzenie zawartości wszystkich numerów SECRET SERVICE nie zamknęło- by się liczbą tysiąca stron! Jesteśmy jednak otwarci na wszelkie życzenia – jeśli bylibyście zainteresowani innymi wydawnictwami książkowymi, jesteśmy do tego przygotowani. Myślimy również o drugiej części KOMPENDIUM, która ma szansę ukazać się pod koniec roku.

Muszę podkreślić, że powstanie tak obszernej księgi z pewnością nie byłoby możliwe bez udziału Was – naszych czytelników. Serdecznie dziękuję imiennym i bezimiennym au- torom, którzy mają tutaj swój wkład. Niech KOMPENDIUM służy Wam jak najlepiej.

Marcin Przasnyski
redaktor naczelny SECRET SERVICE



V.I.P

W CO SIĘ BAWIĆ?

Każdy miesiąc to kilkanaście nowych tytułów. Ukazuje się coraz więcej gier, jednocześnie coraz mniej uwagi poświęcić można poszczególnym tytułom. Ale też rzadko trafiają się prawdziwie dobre pozycje. Rok 1995 obfitował w gry z każdego rodzaju, przy czym trudno jednoznacznie wskazać te najlepsze. Postanowiliśmy jednak zrobić małe podsumowanie – poprosiliśmy naszych autorów o wytypowanie trzech najlepszych gier roku. Nie jest to wybór gier najprostszych, najładniejszych, ani w ogóle „naj”. Autorzy wymieniali te tytuły, które przebiły się przez ich powłokę chłodnego profesjonalizmu, zauroczyły, wciągnęły na długie godziny... Są to gry, do których według nas warto wracać. To po prostu gry roku 1995, które oczywiście z pełną odpowiedzialnością polecamy zarówno i roku 1996, jak i w kolejnych.

Na pierwszy ogień poszedł **USER JAMA**. Długo się wahał, ale w końcu się zdecydował: **STAR TREK THE NEXT GENERATION**. Zdradzę wam, że **USER** jest wielkim entuzjastą tej kosmicznej sagi. Wytłumaczył, że gra jest wspaniałą adaptacją serialu, oddającą klimat itp. Jego następny ulubiony tytuł to **SPACE QUEST 6** – dawka dobrze zaserwowanych „jał”. Na koniec odezwała się mroczna część duszy **USERA** i powiedziała: **HELL**. Widać, że w Cyberklimatach **USER** czuje się dobrze.

Przeprowadzając tę ankietę dotarłem do **GULASHa**, którego zastałem podczas opracowywania nowej sztuczki – rozbijanie głową ściany. Z wymienieniem pierwszego tytułu nie miał najmniejszych kłopotów – rozpoczął swój maniackalny bełkot: **MORTAL KOMBAT 3**, **MORTAL KOMBAT 3...** Trochę się zmartwił, że nie może podać **MORTAL KOMBAT 3** na drugim i trzecim miejscu, ale po chwili namysłu wymienił **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO** i **FX FIGHTER**. Na pierwszy tytuł długo czekał trwoniąc pieniądze na automatach, zaś **FX** odżył po zakupie **PENTIUM**.

MICZ jak przystało na profesjonalistę od razu rzekł: **DISCWORLD**. Dlaczego? Bo kolorowa, zabawna, ładna, dająca dużo satysfakcji... Przy drugim tytule przemówił przez niego wielki entuzjasta gier **RPG** – **STONEKEEP**. Według niego (i nie tylko) jest to **RPG** wszechczasów. Na koniec zdziwienie – trzeci typ to **COMMAND & CONQUER**. Widać, że ta „lekka” strategia wciąga wszystkich.

Na chwilę wyrwałem z internetowych otchłani **PEJOTLA**, który okazał się być wielbicielem nie tylko strategii. Z jednej strony wymienił **X-COM: TERROR FROM THE DEEP**. Z drugiej, gry sportowe: **ULTIMATE FOOTBALL 95** i **PLAYER MANAGER 2**. Pierwszą miłośnicy Footballu zaliczyć muszą obowiązkowo, zaś druga ustanawia nową jakość w dziedzinie managerów piłkarskich.

CWALINECZKA nie miał wiele czasu, wymienił tylko dwa tytuły i uciekł. **DISCWORLD** ze względu na humor, grafikę, fabułę... i **STONEKEEP** jako najlepsze **RPG**.

BAMSE okazał się fanem koszykówki – pierwsze miejsce: **NBA LIVE'95**. Dalej przemawiał już zagorzały przygódówkowiec: **GUILTY** – fajna gierka „z jajem” i super fabułą. **TEENAGENT** – jako patriota lokalny zauważył, że jest to gra przewyższająca poziomem wiele zachodnich produktów.



Udało mi się też dopaść **MARTINEZA**, jak zwykle robiącego piętnaście czynności naraz. Jednak moje pytanie wprawilo go w lekką zadumę, tak że przerwał aż siedem. Pod czaszką przewijały się liczby, furkotały tytuły, aż wreszcie padła odpowiedź: po pierwsze SYSTEM SHOCK, za ultramiodność i dwa tygodnie z mocno bijącym sercem, wyrwane z życiorysu. Po drugie PHANTASMAGORIA, za nowoczesność i atmosferę grozy. Po trzecie MORTAL KOMBAT 3 ale nie za grę, lecz za całe zamieszanie, jakie wokół niej umiejętnie stworzono.

Przedostatni ankietowany to **BERGER**. Przerwałem mu opracowywanie śmiatego ataku, który mógłby zapewnić zwycięstwo stronie austriackiej w bitwie pod Sadową. Na szczęście udzielił odpowiedzi. Pierwsze: X-COM TFTD – kontynuuje świetny klimat z pierwszej części. Drugi typ zwał mnie z nóg: DOOM 2 – hektolitry krwi na ścianach – SUUPER!! zakrzyknął BERGER. Dopiero na końcu wymienił „rasową” strategię – BATTLEGROUND: ARDENNES – ... starannie opracowana, klasyczna planszówka ze świetnym dźwiękiem.

No i na koniec moje typy. **KAYTECK**: F-14 FLEET DEFENDER – najrealistyczniejszy symulator maszyny bojowej jaki dotychczas wydano na PC. Drugie: AH-64 APACHE LONGBOW – helikoptery na polu walki po prostu rządzą, zaś ten tytuł to najlepszy symulator helikoptera. I na koniec zmiana klimatu: DOOM 1&2/HERETIC/HEXEN – niby trzy tytuły, ale w rzeczywistości jeden wspaniały, morderczy, krwisty klimat.

SAVEGAMER

SaveGamer

Rubryka SAVEGAMER cieszyła się zawsze wielkim powodzeniem. Skupiała wokół siebie grono najzdolniejszych i najbardziej dociekliwych spośród naszych czytelników, którzy co miesiąc wspierali nas nadsyłanymi poprawkami do gier. Po prawie trzech burzliwych latach rubryka trochę ucihła, obecnie przeżywa swój spokojny okres. Jesteśmy pewni, że już niedługo z powrotem będzie specjalistyczny kącikiem, w którym spotykać się będą najznakomitsi z komputerowych magików.

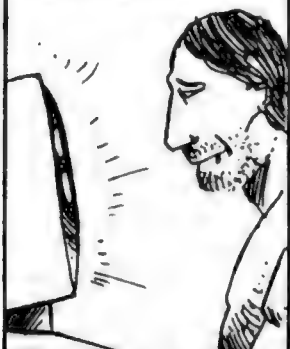
Dla tych, którzy nie mają w swoich zbiorach wszystkich wydań rubryki, a także dla tych, którzy stawiają pierwsze kroki w dziedzinie SG, lub też dopiero mają zamiar się z tym zapoznać, opisujemy metody służące do rozpracowywania SG oraz wybór najbardziej interesujących z opracowanych dotychczas poprawek. Zostały one ułożone w kolejności alfabetycznej i pogrupowane platformami sprzętowymi. Każda z poprawek ma podpis autora, który ją nadesłał, tylko w niektórych przypadkach nie byliśmy w stanie dotrzeć do źródła i podpisu brak.

Andrzej Buzow



rys. Krzysztof Warchol

ZA DZIA TO PAN DZĘKYL...

LEZ, KIEDY ZASIADA
PRZED MONITOREM...

UKAZUJE SIĘ JEGO...

PRAWDZIWA
NATURA...

PAN HAID!

Wprowadzenie

Do wpisywania poprawek najlepiej nadają się następujące programy (w skrócie SGE – SAVE GAME EDITOR): na PC – Disk Editor z pakietu Norton Utilities, na Amigę – File-Master v 1.1, Atari ST – Disk Doctor.

Pierwszym krokiem jest ustalenie nazwy SG. Najczęściej jest to jeden plik, który łatwo odnaleźć sprawdzając po prostu jaki nowy plik się pojawił. Jednak czasami gra tworzy wiele plików i nagrywa je w jednym katalogu, jak np. UFO. W tym wypadku zadanie jest trudniejsze, gdyż trzeba wybrać właściwy plik spośród kilkunastu. Po odnalezieniu pliku jest kilka sposobów na znalezienie właściwego offsetu. UWAGA! Zanim dokonasz jakichkolwiek zmian w SG, zrób jego kopię!

Podstawowe metody

Najprostsza, a mimo to często skuteczna jest

METODA ŁOPATA

1. Zapisz interesującą cię wartość (np. pieniądze) i nagraj SG.
2. Uruchom SGE, przelicz wartość na hekсы i odszukaj je w SG.
3. Wpisz pożądaną wartość.

Przykład: CAESAR 2 i zmiana ilości gotówki.

SG ma nazwę *.SAV. Przed nagraniem było 1085 sztuk złota. Uruchamiamy SGE i przeliczamy 1085 na hekсы. Większość edytorów posiada wbudowany kalkulator umożliwiający przeliczanie liczb. Dla tych, którzy go nie posiadają podaje metodę:

Wybieramy taką największą potęgę 16, aby wynik dzielenia naszej liczby przez tę potęgę był większy lub równy jeden. W naszym przypadku będzie to druga potęga.

$$1085:256=4,24$$

Bierzemy całkowitą część wyniku, mnożymy przez tę samą potęgę 16 i odejmujemy od naszej liczby.

$$1085-4*256=61$$

Dzielimy otrzymany wynik przez potęgę szesnastu o wykładniku o 1 mniejszym od poprzedniego. U nas 16 do (2-1) potęgi, czyli 16 do pierwszej.

$$61:16=3,8$$

Znowu od naszej liczby odejmujemy iloczyn potęgi i całkowitej części wyniku.

$$61-3*16=13$$

Otrzymałobyśmy wynik mniejszy od 16, więc zamieniamy go na odpowiednią cyfrę z systemu szesnastkowego 13d=Dh.

Cyfrę systemu szesnastkowego: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.

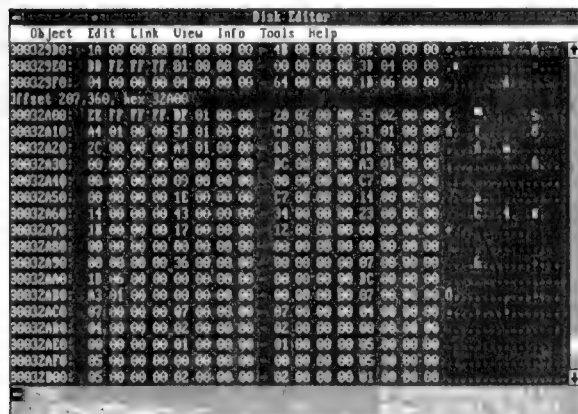
Ostatecznie 1085d=43Dh

Jeśli otrzymany wynik zawiera nieparzystą liczbę cyfr, to przed pierwszą dopisujemy 0 – 043Dh. W związku ze sposobem zapisu i odczytu liczb przez komputer, jest ona przechowywana w „odwróconej” kolejności, tzn. 3D 04 i takiego

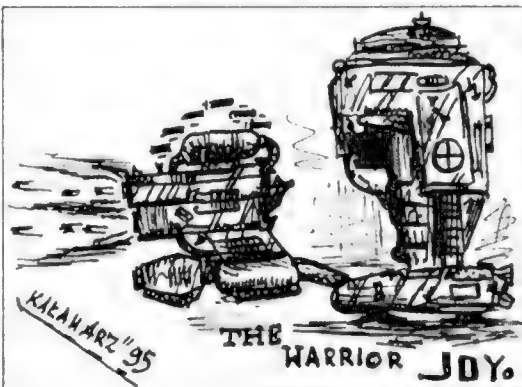
ciągu należy szukać. Czasami zdarza się, że ciąg występuje kilka razy. W tym wypadku notujemy offsety, w których się pojawił, uruchamiamy grę, powodujemy zmianę wartości – w naszym przykładzie stawiamy kilka budynków, nagrywamy SG i odnajdujemy offsety, w których pojawia się nowa wartość. Po porównaniu offsetów powinien zostać tylko jeden. Jeśli taka metoda nie skutkuje, to pozostaje jedynie kolejne zmienianie każdego z offsetów – w końcu trafimy na właściwy.

Ponieważ liczba zapisana na dwóch bajtach jest co najwyżej równa 65535, więc istnieje podejrzenie, że dwa następne bajty równe u nas 00 00 też służą do zapisu ilości gotówki. Wobec tego wpisujemy FF FF FF 70 czyli liczbę 70FFFFFFh. W ostatni bajt nie należy wpisywać większych liczb niż 70h, gdyż najczęściej spowoduje to pojawienie się minusa przed wpisaną wartością. UWAGA! Jeśli następne bajty nie są równe 00 00, to nie należy ich zmieniać, gdyż nie służą one do zapisu tej liczby.

Niestety metoda ŁOPATA jest czasami mało skuteczna do zmian cech bohaterów w różnego rodzaju RPG, zmian możliwości jednostek bojowych w strategiach czy do budowania sobie nowych budynków w grach takich jak MASTER OF MAGIC. Nawet jeśli uda się znaleźć w SG imię bohatera (nazwę jednostki, miasta), to z powodu jednobajtowego zapisu tych cech (rzadziej dwubajtowy) zanotowane przez nas wartości wystąpią w SG kilkanaście razy w okolicach znalezionej nazwy (jeśli mamy szczęście to jedynie kilka, a jeśli pecha to kilkadziesiąt). Dlatego jeśli zawiedzie ŁOPATA lub nie chce się wam



TA lub nie chce się wam sprawdzać kilkadziesiąt bajtów można zastosować następującą metodę. Nagrywamy stan gry do SG, zmieniamy wartość jednej interesującej nas cechy, np. stawiamy budynek w mieście, odkładamy lub podnosimy przedmiot, rzucamy czar, ruszamy jednostką itp., a następnie ponownie nagrywamy stan gry do INNEGO SG i porównujemy oba pliki. Teraz sprawdzamy, który bajt odpowiada za interesujące nas



zmiany przez modyfikację tych bajtów, leżących w pobliżu nazwy naszej jednostki, w pierwszym SG, które uległy zmianie w drugim SG. W przypadku, gdy w SG nie jest zapisywana nazwa jednostki, trzeba niestety po kolei zmieniać wszystkie bajty, które uległy zmianie.

Uwagi

1. Każdy przedmiot dostępny w RPG oraz każdy typ jednostki bojowej ma swój unikalny numer. Jeśli uda się znaleźć miejsce gdzie zapisywane są posiadane przez bohatera przedmioty lub typ jednostki, to warto wpisywać tam po kolei liczby od 00h do FFh, a jeśli następny bajt jest wolny, to do 0000h do FFFFh. W ten sposób można sporządzić listę przedmiotów (jednostek) występujących w grze i wyposażać drużynę (lub armię) w najlepsze z nich.

2. W grach przeważają dwa sposoby zapisu budynków stojących w miastach. W pierwszym stosowany jest taki sam zapis co w przypadku przedmiotów posiadanych przez bohaterów, tzn. każdy budynek ma swój własny numer, a w danych miasta istnieje odpowiednik plecaka. W drugim każdy budynek jest kodowany jednym bitem. Jeśli budynek jest postawiony, to bit ma wartość 1, a jeśli nie to 0 – taki sposób zapisu jest stosowany między innymi w COLONIZATION.

Powyższa metoda nie umożliwia jednak zmian cech, na które nie mamy bezpośredniego wpływu w grze. Do ich zmian służy poniższa metoda, która jest bardzo czasochłonna, ale umożliwia kompletne rozpracowanie danych bohatera, jednostki czy miasta. Należy odnaleźć w SG nazwę

jednostki (miasta, imię bohatera). Następnie spisujemy nazwę jednostki (m, ib) zapisanej przed i po tej, którą znaleźliśmy.

Teraz zmieniamy pojedynczo każdy bajt za znaną nazwą, aż do nazwy kolejnej jednostki (m, ib). Po każdej zmianie wczytujemy SG i sprawdzamy jakie efekty ona przyniosła. Uwaga! Sprawdzamy we wszystkich trzech jednostkach, gdyż niektóre gry zapisują nazwę jednostki (m, ib) na początku danych, niektóre na końcu, a niektóre w środku! Jeśli nie było żadnych zmian to przywracamy pierwotną wartość i zmieniamy następny bajt.

Natomiast jeśli zmiana przyniosła jakiś skutek, to sprawdzamy czy można go obrócić na swoją korzyść i jaką maksymalną wartość można wpisać. Uwaga! Wpisywanie dużych liczb najczęściej daje w wyniku wartości ujemne.

Ponieważ struktura danych wszystkich bohaterów (m, ib) jest najczęściej identyczna, wystarczy rozpracować tylko dane jednej z nich.

Kolejną z możliwości ułatwienia sobie gry jest skorzystanie z lenistwa autorów gry. Otóż czasami istnieją możliwości oszukiwania wbudowane przez programistów, by ułatwić pracę osobom testującym grę.



Najczęściej jest to odpowiednie hasło podawane jako parametr przy uruchamianiu gry lub ustawienie zmiennej systemowej. Do odnalezienia tego hasła służy **METODA WYTRYCH**. Ostrzegam jednak, że charakteryzuje się ona bardzo małą skutecznością. Po pierwsze bardzo trudno jest znaleźć właściwe hasło, a poza tym trzeba jeszcze wymyślić sposób na jego wykorzystanie. Poza tym często zdarza się, że jest ono przez nas pomijane gdyż zupełnie nie wygląda na hasło!

METODA WYTRYCH

1. Znajdź wszystkie pliki wykonywalne. Uwaga! Są to oczywiście wszystkie pliki *.EXE oraz *.COM, ale także te pliki, na początku których znajdują się litery MZ (nie chodzi o nazwę pliku, a o jego zawartość) i nie muszą one mieć rozszerzenia *.EXE!

2. Rozpakuj je przy pomocy PKLITE, LZX-EXE lub UNP – ten ostatni jest zdecydowanie najlepszy. Koniecznie zrób kopię pliku, który rozpakowujesz. Plików *.COM oczywiście nie trzeba rozpakowywać.

3. Uruchom SGE i zacznij przeszukiwanie pliku, najlepiej od końca, gdyż tam większość

kompilatorów umieszcza teksty. Należy zwracać uwagę na wszystkie wyrazy i jedynie intuicja pomoże wybrać właściwe.

4. Jeśli podejrzewamy jakiś wyraz, to można go wykorzystać na trzy sposoby:

- Uruchomić grę z wyrazem jako parametrem
- Ustawić odpowiednią zmienną systemową
- Wpisać wyraz w czasie gry, np. do tabeli wyników

Przykłady:

a) W grze WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO DELUXE EDITION jest tylko jeden plik wykonywalny CARMEN.EXE. Można w nim znaleźć następujący tekst: cheat demo bypass. Po uruchomieniu gry z parametrem CHEAT pojawia się dodatkowe menu.

b) MIGHT & MAGIC 5. W pliku XEEN.EXE znajduje się fragment XEENCOMMAND ... endgame. Po wykonaniu w DOS'ie polecenia SET XENNCOMMAND = ENDGAME, 1201238 obejrzysz końcową animację i ukończysz grę z wynikiem 1201238.

c) W SIM CITY wystarczy trzymając SHIFT wpisać FUND, aby dostać 10000\$.

RALLY



C-64

B.A.T.

■ Przy pomocy Action Replaya wgrywamy plik *.BAT pod offset 5B00h.

Offset	Znaczenie
5B03h	Force
5B04h	Intelligence
5B05h	Charisma
5B06h	Perception
5B07h	Energy
5B08h	Reflexes
5B0Dh	Life Force
5B0Eh	Calories (2 bajty)
5B10h	Hydration

Po dokonaniu modyfikacji nagrywamy plik poleceniem S""BAT",08,5B00,B000

Marcinus, Pułtusk

ELVIRA

■ Plik SG o nazwie 0x należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety:

Offset	Znaczenie
60F8h	Strange
60F9h	Resistance
60FAh	Dexterity
60FBh	Life
60FCh	Skill

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem: S'0x',08,6000,6F00

ELVIRA 2

■ Plik SG o nazwie ,0x należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety:

Offset	Znaczenie
6194h	Hit Points
6195h	Experience (2 bajty)
6197h	Power Points
6198h	Level
6199h	Strange
619Ah	Accuracy
619Bh	Weapon Skill
619Ch	Poison Resistance
619Dh	Will Power
619Eh	Constitution
619Fh	Magic Resistance
61A0h	Intelligence
Odporność na ciosy:	
61A1h	Głowa
61A2h	Klatka Piersiowa
61A3h-61A4h	Ręce
61A5h-61A6h	Nogi

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem: S'0x',08,6000,6F00

Marcinus, Pułtusk

PIRATES

■ Pliku o nazwie SAVEGAMEx wgrywamy pod offset 8E00h i odszukujemy nazwę miasta. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery nazwy.

Przesunięcie	Znaczenie
-9d	Przynależność miasta
	00h – Hiszpańskie
	01h – Angielskie
	02h – Francuskie
	03h – Holenderskie
-8d	Liczba fortów
-7d	Liczba żołnierzy (wpisana liczba jest mnożona przez 10)
-6d	Liczba ludności (wpisana liczba jest mnożona przez 100)
-5d	Ilość złota (wpisana liczba jest mnożona przez 1000)
-4d	Majętność miasta
	00h-3Fh – nędzne
	40h-7Fh – skromne
	80h-BFh – dostatnie
	C0h-FFh – bogate
-3d	Możliwość odwiedzenia gubernatora
	00h – nie można
	01h – można

Ponadto pod offsetem 9404h zapisana jest reputacja (00h – tchórzliwy, ... ,10h – odważny), 9407h – stan zadowolenia załogi (00h – radosna), 9416h – ilość ran, 9423h – liczebność załogi (2 bajty), 9429h – ilość żywności. Po dokonaniu poprawek nagrywamy SG poleceniem S"SAVEGAMEx",08,8E00,9500.

Leszek Kankowski, Gdynia



Atari ST

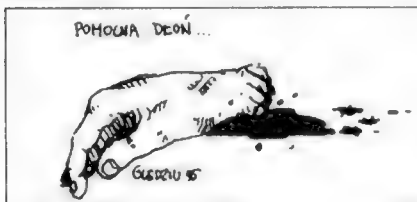
IBM PC

ISHAR

■ Zmian należy dokonać w pliku x.SAV.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:458d	Vital
0:469d	Experience
0:479d	Cash (Liczba tysięcy!)
1:216d	Profesja postaci
1:221d	Rasa postaci
1:231d	Strength
1:236d	Constitution
1:241d	Wisdom
1:246d	Intelligence
1:251d	Agility
1:256d	Mental
1:261d	Physical
9:130d	1 Hand Weapons
9:135d	2 Hand Weapons
9:140d	Throw
9:145d	Shoot
9:150d	Lockpicking
9:155d	Orientation
9:160d	First Aid
9:165d	Languages

Wszystkie powyższe poprawki dotyczą pierwszej postaci.



ACES OVER EUROPE

■ Modyfikacji należy dokonać w pliku RO-STER.DAT. Poniżej zmiana osiągnięć pierwszego pilota

Offset	Znaczenie
37d	Ranga
	01h – 1st LT
	02h – Capt
	03h – PO
	04h – FO
	05h – Flt Lt
	06h – Lt
38d	Status
	00h – Active
	01h – MIA
	02h – KIA
50d	Liczba wykonanych misji (2 bajty)
52d	Liczba misji zakończonych sukcesem (2 bajty)
54d	Liczba ukończonych kampanii (2 bajty)
67d-71d	Medale angielskie
72d-75d	Medale niemieckie
76d-81d	Medale amerykańskie
98d	Liczba zdobytych punktów (4 bajty)
104d	Liczba zestrzelonych samolotów (2 bajty)
106d	Liczba zatopionych statków (2 bajty)
108d	Liczba zniszczonych celów naziemnych (2 bajty)

Uwaga! Żeby posiadać odpowiedni medal, trzeba pod podany offset wpisać 01h. Pod pozostałe offsety można wpisać co dusza zapagnie.

Dane każdego pilota zajmują 122 bajty, a dane pierwszego zaczynają się od offsetu 02h. Po uwzględnieniu odpowiednich przesunięć można zmienić osiągnięcia dowolnego pilota.

Habu, Koszęcin

BETRAYAL AT KRONDOR

■ W SG w offsety 412d-416d, 506d-510d, 696d-700d należy wpisać FEh i odgąd dostępne będą wszystkie czary!

Mariusz Sado, Zielona Góra

■ Zmian dokonujemy w dowolnym pliku SG. Zawartość plecaków bohaterów jest zapisana pod następującymi offsetami:

Locklear	3A803h
Gorath	3A873h
Owyn	3A8E3h
Pug	3A953h
James	3A9C3h
Patrus	3AA33h

Dane zaczynają się od ciągu 01h xxh 18h 00h. xxh oznacza liczbę przedmiotów w plecaku.

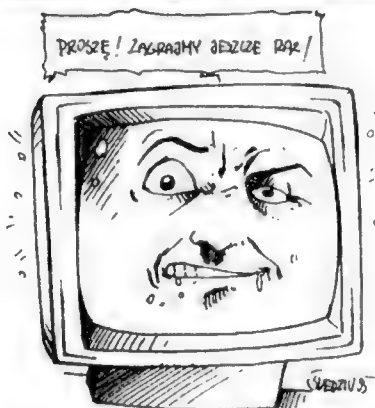
ULTIMA 5

■ Modyfikacje wprowadzamy w pliku SAVED.GAM.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:14d	Str
0:15d	Dex
0:16d	Int
0:17d	Magic
0:19d	HP
0:21d	Max HP
0:23d	Experience
0:24d	Level
1:3d	Food
1:5d	Gold
1:6d	Keys
1:7d	Gems
1:8d	Torches

Charakterystyki dotyczą pierwszej postaci.

Unknown, Wrocław



a 18h liczbę maksymalną. Dalej znajdują się czterobajtowe opisy przedmiotów. Pierwszy bajt to rodzaj przedmiotu, drugi – ilość (jakość), trzeci i czwarty informują czy przedmiot został w jakiś sposób zaczarowany (dotyczy tylko zbroi i mieczy). Dane kończy ciąg 00h 0Ah 00h 00h 0xh (x – numer postaci). Przy wpisywaniu ilości posiadanych przedmiotów należy uważać, by nie przekroczyć dopuszczalnych wartości, np. strzał może być 25, a zbroja nie może być lepszym stanie niż 100%. A oto lista kodów:

01h CRYSTAL STAFF
 02h LIGHTING STAFF
 03h WOODEN STAFF
 04h STAFF OF MACROS
 05h AMULET OF THE UPRIGHT MAN
 06h RING OF PRANDUR
 07h SPYGLASS
 08h CUP OF RLNN SKR
 09h ELIAEM'S HEART
 0Ah GLORY HAND
 0Bh HORN OF ALGON KOKOON
 0Ch IDOL OFF LASSUR
 0Dh INFINITY POOL
 0Eh RAW MANA
 0Fh RORIC'S SEAL
 10h SHELL
 11h WYVERNS EGG
 12h BROAD SWORD
 13h GALON GRIFMAKER
 14h GOBLIN STICKER
 15h GREAT SWORD
 16h GUARDA REVANCHE
 17h EXOTIC SWORD
 18h KESHIAN TAPIR
 19h MOREDEL LAMPRAV
 1Ah RAPIER
 1Bh SWORD OF KINNUR
 1Ch SWORD OF LIMS KRIGMA
 1Dh TWO HANDED BROADSWORD
 1Eh LIGHT CROSSBOW

1Fh MEDIUM CROSSBOW
 20h BESSY MAULER
 21h TSURANI LIGHT CROSSBOW
 22h TSURANI HEAVY CROSSBOW
 23h ELVEN CROSSBOW
 24h QUARELL
 25h ELVEN QUARELL
 26h TSURANI QUARELL
 27h QUARELL POISONED
 28h ELVEN QUARELL POISONED
 29h TSURANI POISONED
 2Ah FLAMING QUARELL
 2Bh ENCHANTED QUARELL
 2Ch DRAGON PLATE ARMOR
 2Dh EULILKO ARMOR
 2Eh ELVEN ARMOR
 2Fh GREY TOWER PLATE
 30h STANDARD KINGDOOM ARMOR
 31h VALHEVV ARMOR
 32h POTIO NOXUM
 33h POWDER BAGS
 34h TUNING FORK
 35h SOVERINGS
 36h ROYALS
 37h DIAMONDS
 38h EMERALDS
 39h RUBIES
 3Ah SHELL
 3Bh MOREDEL BROOCH
 3Ch BAG OF GRAIN
 3Dh PEASANTS KEY
 3Eh VIRTUE KEY
 3Fh KEY OF LINEGES
 40h CELLAR KEY
 41h NIVEK'S KEY
 42h INTERDICTOR KEY
 43h NOBLE'S PASS KEY
 44h GUILDERS PASS KEY
 45h GUILDIS THORN KEY
 46h RHALEN ISHEEB KEY
 47h ROYAL KEY OF KRONDOR
 48h FOOD RATIO
 49h FOOD RATIO POISONED
 4Ah FOOD RATIO SPOILED
 4Bh ARMORER'S HAMMER
 4Ch HEAVY BOWSTRING
 4Dh LIGHT BOWSTRING
 4Eh HERBAL PACK
 4Fh ALE CASK
 50h LOCKPICK
 51h PRACTICE LUTE
 52h ROPE
 53h SHOVEL
 54h TORCH
 55h WHELSTONE
 56h ADVENTURINE
 57h BURIAL CLOTH
 58h RING OF THE GOLDEN WAY



59h	GEOMANCY STONES
5Ah	VAPOR MASK
5Bh	WEADWALKERS
5Ch	CATAPULT GEAR
5Dh	GLAZER'S GUILD SEAL
5Eh	HELLFIRE TRAP
5Fh	IRON-JAW TRAP
60h	RIVER TRAP
61h	KNIGHTS PIECE
62h	LECTURE TICKET
63h	LEATHER LEGGINS
64h	SKELETAL HAND
65h	WAANI
66h	WOODEN CHEST
67h	ALTHAFAINS'S ICER
68h	CLERICAL OILCLOTH
69h	COLTARI POISONED
6Ah	DRAGON STONE
6Bh	FLAME ROT OIL
6Ch	KILLIAN'S ROT OIL
6Dh	NAPHTA
6Eh	SARIGSBANE
6Fh	SILVER SPIDER
70h	SILVERTHORN
71h	SILVERTHORN ANTI-VENOM
72h	DALATAI MILK
73h	FADAMORS FORMULA
74h	LEWTONS CONCENTRATE
75h	REDWEED BREW
76h	TRUESIGHT TEA
77h	RESTORATIVES
78h	NOTE (treść zależy od następnego bajtu)
79h	GREAT ONE'S NOTE
7Ah	MICHEL WAYLANDER'S MOTE
7Bh	NAVON'S NOTE
7Ch	ABBOT'S JURNAL
7Dh	LORGAN'S JURNAL
7Eh	ACCTS OF THE SHAMANTHA GARRISON
7Fh	CHAPEL'S RMUR
80h	DORCAS TREATRISE
81h	KALEM'S DIALECTIC
82h	PSALMS OF DALA
83h	STRATEGY OF TRADING
84h	THIFULS BIRD
85h	MAGICZNE ZWOJE (rodzaj zależy od następnego bajtu)
01h	DANNON'S DELUSIONS
02h	CANDLE GLOW
03h	DESPAIR THE EYES
04h	FLAMECAST
05h	SKY FIRE
06h	HOCHO'S HEAVEN
07h	GIFT OF SUNG
08h	SCENT OF SARIG
09h	BANE OF THE BLACK SLAYERS
0Ah	EAGLE WING
0Bh	EYES OF ISHAP
0Ch	NIGHTFINGERS



0Dh	GRIEF OF 1000 NIGHTS
0Eh	MIRRORWALL
0Fh	TOUCH OF LIMS KRAGMA
10h	RIVER SONG
11h	THE UNSEEN
12h	NACRE CIGATRIX
13h	WRATH OF KILLIAN
14h	UNFORTUNATE FLUX
15h	MAD GOD'S RAGE
16h	MIND MELT
17h	SKIN OF THE DRAGON
18h	AETHER BRIDGE
19h	STEEL FIRE
1Ah	STARDUSK
1Bh	WINDS OF EORTIS
1Ch	FIRESTORM
1Dh	GAMBIT OF THE EIGHT
1Eh	INITATION
1Fh	THOUGHTS LIKE CLOUDS
20h	FINAL REST
21h	DAWN OF TRUTH
22h	UNION
23h	AND THE LIGHT SHALL LIE
24h	THE FETTERS OF RIME
25h	BLACK NIMBUS
26h	ARACHNOS
27h	GRAVE'S DISQUIET
28h	ASPHYXIATION
29h	THY MASTER'S WILL
2Ah	STRENGTH DRAIN
2Bh	SUMMON RIFTMARE
2Ch	EVIL SEEK

Pavel KLOD, Łazy

BLADE OF DESTINY

■ W SG odnajdujemy imię naszego bohatera. Przeniesienie liczone jest względem pierwszej litery imienia.

Offset	Znaczenie
0d-15d	Imię bohatera
23d	Poziom doświadczenia
24d, 25d	liczba punktów doświadczenia
36d	maksymalna wartość CR (odwaga)
37d	aktualna wartość CR
39d	maksymalna wartość WD (mądrość)
40d	aktualna wartość WD
42d	maksymalna wartość CH (charyzma)
43d	aktualna wartość CH
45d	maksymalna wartość DX (zręczność)
46d	aktualna wartość DX
48d	maksymalna wartość AG (zwinność)
49d	aktualna wartość AG
51d	maksymalna wartość IN (intuicja)
52d	aktualna wartość IN
54d	maksymalna wartość ST (siła)
55d	aktualna wartość ST
57d	maksymalna wartość SN (przesądność)
58d	aktualna wartość SN

60d	maksymalna wartość AC (lęk wysokości)
61d	aktualna wartość AC
63d	maksymalna wartość CL (klaustrofobia)
64d	aktualna wartość CL
66d	maksymalna wartość AV (skapstwo)
67d	aktualna wartość AV
69d	maksymalna wartość NE (nektrofobia)
70d	aktualna wartość NE
72d	maksymalna wartość CU (ciekawość)
73d	aktualna wartość CU
75d	maksymalna wartość VT (porywczowość)
76d	aktualna wartość VT
78d,79d	maksymalna wartość LP (punkty życia)
80d,81d	aktualna wartość LP
82d,83d	maksymalna wartość AP (punkty astralne)
84d,85d	aktualna wartość AP

Lukasz Lewandowski, Zgierz

CANNON FODDER 2

■ Grzebiemy w pliku xxxxxx.CF. W nawiasie kwadratowym wpisana jest wartość dla poziomu 14.

Offset	Znaczenie
00d	suma faz, które przeszedłeś [12h]
12d	numer misji [0Eh]
18d	liczba rekrutów
50d,52d	liczba faz w misji (w oba bąty trzeba wpisać to samo) [04h]
62d	imię żołnierza nr 1
64d	ranga żołnierza nr 1 (można wpisać od 01h do 0Fh)
72d	punkty żołnierza nr 1
74d	imię żołnierza nr 2
76d	ranga żołnierza nr 2
84d	punkty żołnierza nr 2
86d	imię żołnierza nr 3
88d	ranga żołnierza nr 3
96d	punkty żołnierza nr 3
98d	imię żołnierza nr 4
100d	ranga żołnierza nr 4
108d	punkty żołnierza nr 4
1746d	ranga bohatera nr 1
1747d	imię bohatera nr 1
1749d	punkty bohatera nr 1
1751d	ranga bohatera nr 2
1752d	imię bohatera nr 2
1754d	punkty bohatera nr 2
1756d	ranga bohatera nr 3
1757d	imię bohatera nr 3
1759d	punkty bohatera nr 3
1761d	ranga bohatera nr 4
1762d	imię bohatera nr 4
1764d	punkty bohatera nr 4
1766d	ranga bohatera nr 5
1767d	imię bohatera nr 5
1769d	punkty bohatera nr 5
1776d	liczba osób, które zostały ci zabite
1778d	liczba osób, które zabiłeś

Mateusz Komet, Warszawa; Andrzej Przewoźnik, Jaworzno

CENTURION

■ Zmian dokonujemy w pliku x.CSV. Pod offsetem 40h zaczynają się charakterystyki prowincji, z których każda zajmuje po 32 bajty. Pierwsze dwa bajty każdej z nich zajmują liczbę ludzi zdolnych do służby wojskowej. Pod 17 bajtem ukryty jest status prowincji (00—nie zdobyta, 01—Occupied, 02—Ally, 03—Colony, 04—Citizen).

Kolejność prowincji jest następująca:

Rome (00h), Carthago (01h), Egipt (02h), Macedonia (03h), Gaul (04h), Syria (05h), Thracia (06h), Pontus (07h), Asia (08h), Cilicia (09h), Asia (0Ah), Alpes (0Bh), Germania (0Ch), Dalmatia (0Dh), Dacia (0Eh), Hispania (0Fh), Maurenica (10h), Cyreica (11h), Arabia (12h), Mesopotamia (13h), Armenia (14h), Sicilia (15h), Sardynia (16h), Britania (17h), Narbonensis (18h), Scythia (19h), Sarmatia (1Ah).

Spis legionów zaczyna się od offsetu 398h. W drugim i trzecim bajcie po nazwie legionu wpisana jest ilość piechoty (wpisać 1770h), w czwartym i piątym ilość kawalerii (wpisać 0258h). W siódmym bajcie znajduje się morale (wpisać 5Fh), w ósmym położenie (wpisać numer prowincji), dziewiątym rodzaj (02h—Consular Army), dziesiątym status (00h—Ready, 01h—Moved, 02h—Forming).

Marek Amil, Warszawa

CIVILIZATION

■ Istnieje możliwość zmiany normalnej jednostki na bojową. Najpierw spisujemy lokalizację jednostki na mapie (dwie liczby), potem szukamy tych wartości w SG (uprzednio zmieniając je na heksy) i na koniec zmieniamy bajt po lokalizacji na jedną z niżej podanych wartości:





00h - SETTLERS
 01h - MILITIA
 02h - PHALANX
 03h - LEGION
 04h - MUSKIETERS
 05h - RIFLEMAN
 06h - CAVALERY
 07h - KNIGHTS
 08h - CATAPULT
 09h - CANNON
 0Ah - CHARIOT
 0Bh - ARMOUR
 0Ch - MECH. INF.
 0Dh - ALTILERY
 0Eh - FIGHTER
 0Fh - BOMBER
 10h - TRIREME
 11h - SAIL
 12h - FRIGATE
 13h - IRONCLAND
 14h - CRUISER
 15h - BATTLESHIP
 16h - SUBMARINE
 17h - CARRIER
 18h - TRANSPORT
 19h - NUCLEAR
 1Ah - DIPLOMAT
 1Bh - CARAVAN
 1Ch - FFh - MILITIA

Ponadto jeśli masz za mało ruchów, to zamień następny bajt na 30h. Trzeci bajt po lokalizacji jednostki to ilość pozostałych ruchów w następnych turach (BOMBER, FIGHTER, NUCLEAR). Zmieniamy te ilości na FFh i latamy kilkanaście tur bez tankowania!

PAWELLO, Warszawa

COLONIZATION

■ Istnieje możliwość zmiany normalnej jednostki na bojową. Spisujemy lokalizację jednostki na mapie (dwie liczby), potem szukamy tych wartości w SG i na koniec zmieniamy bajt po lokalizacji na jedną z niżej podanych wartości:

JEDNOSTKI LĄDOWE:

00h - prawdziwa specjalność oddziału
 01h - SOLIDERS
 02h - PIONIER
 03h - MISJONARZE
 04h - DRAGONS
 05h - SCOUTS
 06h - REGULAR
 07h - CONST. CAVALERY
 08h - CAVALERY
 09h - CONST. ARMY
 0Ah - TREASURE
 0Bh - ALTILERY
 0Ch - WAGON TRAIN
 13h - BRAVES
 14h - ARMED BRAVES
 15h - MTD. BRAVES
 16h - MTD. WARRIORS
 JEDNOSTKI MORSKIE:
 0Dh - CARAVEL
 0Eh - MERCHANTMAN
 0Fh - GALEON
 10h - PRIVATEER
 11h - FRIGATE
 12h - MAN O WAR

PAWELLO, Warszawa

■ Wszystkie poprawki wprowadzamy do pliku COLONYxx.SAV. Bieżący rok zapisany jest pod offsetem 1Ah (2 bajty). Ilość złota zapisana jest 21715 bajtów od KONCA pliku i zajmuje 2 bajty. Informacje o każdym z miast mają rozmiar 202 bajtów. Aby dokonać zmian wystarczy odnaleźć nazwę miasta i wybrać odpowiednie przesunięcie (liczone względem pierwszej litery nazwy)

Offset Znaczenie

-2d Współrzędna X położenia miasta
 -1d Współrzędna Y położenia miasta
 0d Nazwa miasta
 29d Liczba mieszkańców (Max. 32)
 30-61d Obowiązki mieszkańców. Można wykorzystywać kody profesji od 00h do 11h oraz
 13h - Teacher
 62-93d Zawody mieszkańców
 00h - Expert Farmers
 01h - Master Sugar Planters
 02h - Master Cotton Planters
 03h - Master Tobacco Planters
 04h - Expert Fur Trappers
 05h - Expert Lumberjacks
 06h - Expert Ore Miners
 07h - Expert Silver Miners
 08h - Expert Fishermen

09h – Master Distillers
 0Ah – Master Weavers
 0Bh – Master Tobacconists
 0Ch – Master Fur Traders
 0Dh – Master Carpenters
 0Eh – Master Blacksmiths
 0Fh – Master Gunsmiths
 10h – Firebrand Preachers
 11h – Elder Statesmen
 14h – Hardy Pioneers
 15h – Veteran Soldiers
 16h – Seasoned Scouts
 18h – Jesuit Missionaries
 19h – Indentured Servants
 1Ah – Petty Criminals
 1Bh – Indian Converts
 1Ch – Free Colonists

144d Hammers (2 bajty)
 152d Food (2 bajty)
 154d Sugar (2 bajty)
 156d Tobacco (2 bajty)
 158d Cotton (2 bajty)
 160d Furs (2 bajty)
 162d Lumber (2 bajty)
 164d Ore (2 bajty)
 166d Silver (2 bajty)
 168d Horses (2 bajty)
 170d Rum (2 bajty)
 172d Cigars (2 bajty)
 174d Cloth (2 bajty)
 176d Coats (2 bajty)
 178d Trade Goods (2 bajty)
 180d Tools (2 bajty)
 182d Muskets (2 bajty)

Ponadto pod offset 130d należy wpisać FFh, pod 131d – F3h, pod 132d – FFh, pod 133d – 3Fh, pod 134d – FFh, pod 135d – 03h co wyczaruje wszystkie budowle.

Andrzej Buzow, Warszawa

CYCLES

■ Modyfikujemy plik *.STM. Ilość punktów jest zapisana pod offsetem 0Eh.

Napoleon, Włocławek

D/GENERATION

■ Zmian dokonujemy w pliku SAVE.DAT.

Offset	Znaczenie
02h	pokój
06h	życia
07h	uradowani
08h	piętro
09h	granaty
0Ah	laser (wpisać 01h)
0Bh	klucze
0Ch, 0Dh	współrzędne bohatera w pokoju
0Eh	stan bohatera
0Fh	bomba

10h	zatrzymanie czasu
11h	nietykalność
12h	super strzał
13h	przesyłka dla Derridy

Voyteck, Kraków

DESCENT

■ Zmian dokonujemy w pliku *.SG2. Pod podane offsety należy wpisać 0FFFh.

Offset	Znaczenie
13DFh	Energia
13E3h	Shield
13F7h	Concusion missiles
13F9h	Homing missiles
13FBh	Proximity bomb

PC Maniac, Warszawa

DOOM 2

■ Zmian dokonujemy w pliku *.DSG

Offset	Wpisać
Health	84d,85d FFFFh
Armor	88d,89d FFFFh
Bullets	208d,209d FFFFh
Bullets Max	224d,225d FFFFh
Shells	212d,213d FFFFh
Shells Max	228d,229d FFFFh
Rockets	220d,221d FFFFh
Rockets Max	236d,237d FFFFh
Cells	216d,217d FFFFh
Cells Max	232d,233d FFFFh

Ponadto pod offsety 120d, 124d, 128d, 132d, 136d, 140d, 176d, 180d, 184d, 188d, 192d, 196d, 200d, 204d należy wpisać 01h – da to wszystkie rodzaje broni oraz kluczy.

EYE OF THE BEHOLDER

■ W pliku EOBDATA.SAV odnajdujemy imię postaci. Przesunięcie liczone jest od początku imienia bohatera.

Offset	Znaczenie
11d	STRENGTH (4 bajty)
15d	INTELLIGENCE (2 bajty)
17d	WISDOM (2 bajty)

DoomMania
 Codziennie Sprawdzaj
 Numery! Niewiadomo
 Kiedy Zginiesz!

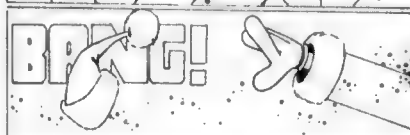
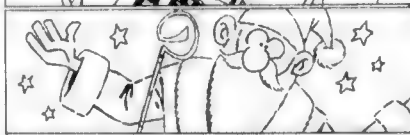
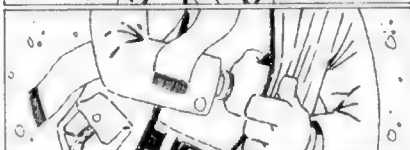
- 19d DEXTERITY (2 bajty)
- 21d CONSTITUTION (2 bajty)
- 23d CHARISMA (2 bajty)
- 25d Maximum HP
- 26d Aktualne HP
- 27d ARMOR CLASS
- 34d LEVEL
- 37d EXPERIENCE (3 bajty).

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa, to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

- 33d LEVEL 2
- 37d EXPERIENCE 2 (3 bajty)
- 35d LEVEL 1
- 41d EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Ponadto od 123 bajtu za pierwszą literą imienia postaci zapisana jest zawartość plecaka – 14 pozycji po 2 bajty każda. Kody przedmiotów są następujące:

- 0001h LEATHER ARMOR
- 0002h ROBE
- 0003h STAFF
- 0004h DAGGER
- 0005h SHORT SWORD
- 0006h LOCKPICKS
- 0007h SPELLBOOK
- 0008h CLERIC HOLY SYMBOL
- 0009h LEATHER BOOTS
- 000Ah IRON RATIONS
- 0011h JEWEL KEY
- 0012h POTION OF GIANT STRENGTH
- 0013h BLUE GEM
- 0014h SKULL KEY
- 0015h WAND OF FROST
- 0016h SCROLL
- 0017h RING OF SUSTENANCE
- 0018h RING OF FEATHER
- 0019h RING OF PROTECTION +2
- 001Ah ADAMANTITE DART +5
- 001B-001Dh SCROLL
- 001Eh IRON RATIONS
- 001Fh PALADIN HOLY SYMBOL
- 0020h WAND OF SILVIAS
- 0021h DWARF BONES
- 0022h KEY
- 0023h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
- 0024h AXE
- 0025h DAGGER
- 0026h DART
- 0027h ADAMANTITE DART +4
- 0028h HALBERD
- 0029h CHAINMAIL
- 002Ah HELMET
- 002Bh DWARF HELMET
- 002Ch SILVER KEY
- 002Dh ADAMANTITE LONG SWORD +1
- 002Eh MACE
- 002Fh CURSED LONG SWORD -2
- 0030h POTION OF EXTRA HEALING
- 0031h GUINSOO +4



- 0032h RED GEM
- 0033h ORB OF POWER
- 0034h DWARVEN HEALING POTION
- 0035h ROCK +1
- 0036h POTION OF EXTRA HEALING
- 0037h RATIONS

0038h FANCY ROBE
 0039h ROCK
 003Ah IGNEOUS ROCK +1
 003Bh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
 003Ch SPEAR
 003Dh STAFF
 003Eh STONE MEDALION
 003Fh RATIONS
 0040h HALFLING BONES
 0041h LOCKPICKS
 0042h ROCK
 0043h DART +2
 0044-0046h RATIONS
 0047h ROCK
 0048h AXE
 0049h ARROW
 004Ah SHIELD
 004Bh ARROW
 004C-004Dh RATIONS
 004Eh LEATHER BOOTS
 004Fh RED GEM
 0050h AXE
 0051h POTION OF GIANT STRNGHT
 0052h RATIONS
 0053h ROCK
 0054h RATIONS
 0055h BOW
 0056h STONE DAGGERS
 0057h AXE
 0058h HELMET
 0059h AXE
 005Ah RATIONS

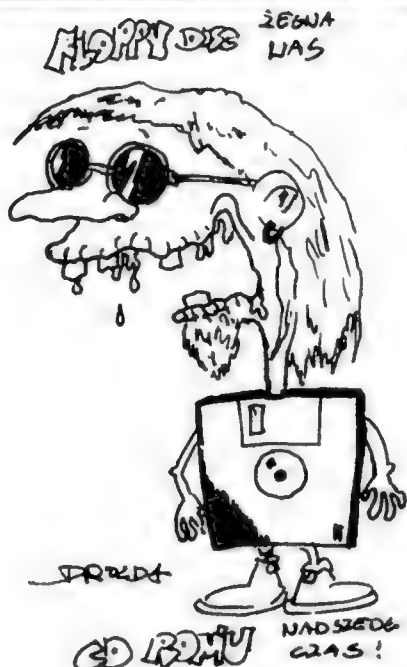
005Bh MAGE SCROLL OF SHIELD
 005Ch SLING
 005Dh ARROW
 005Eh RATIONS
 005Fh POTION OF HEALING
 0060h ROCK
 0061h MACE
 0062h MACE
 0063h ARROW
 0064h CHAINMAIL
 0065h SHIELD
 0066h ARROW
 0067-0068h IRON RATIONS
 0069h POTION OF HEALING
 006A-006Bh BLUE GEM
 006Ch ARROW
 006D-006Eh MACE
 006Fh MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
 0070h BACKSTABBER +3
 0071h RATIONS
 0072h SHIELD
 0073h RATIONS
 0074h POTION OF HEALING
 0075h ROCK
 0076h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
 0077h ROCK
 0078h BLUE GEM
 0079-007Ah RATIONS
 007Bh ARROW
 007Ch ROCK
 007Dh LONG SWORD
 007Eh WAND OF MAGIC



...GDYBYŚ BYŁE JAN SECRET
 Service -
 MIAŁ 68 STRON, BARDZO TANI
 SPECJALNY DODATEK, STRONY
 SPRIETONG, NISKA, CGNE
 COVER DISK DLA PRACOWNIKA
 TOROW - GRANIG. MIAŁO BY
 SNOJ SHAK!



007Fh ARROW
 0080h MACE
 0081h RING +3
 0082h DWARVEN KEY
 0083h ARROW
 0084h RING OF ADORNMENT
 0085h ROCK
 0086h POTION OF HEALING
 0087h MACE
 0088-0089h POTION OF CURE POISON
 008Ah MEDALION OF ADORNMENT
 008Bh ROBE
 008Ch 'DROW CLEAVER' +3
 008Dh STONE SCEPTER
 008Eh WAND OF FROST
 008Fh POTION OF HEALING
 0090h MAGE SCROLL OF FLAME ARROW
 0091h CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
 0092-0094h IRON RATIONS
 0095h DWARVEN HELMET
 0096h DWARVEN SHIELD
 0097h ROCK
 0098h ARROW
 0099h DWARVEN KEY
 009Ah ROCK
 009Bh CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
 009Ch IRON RATIONS
 009Dh SPEAR
 009Eh STONE NECKLACE
 009Fh CLERIC SCROLL OF AID
 00A0h MAGE SCROLL OF HASTE
 00A1h IRON RATIONS
 00A2h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
 00A3h IRON RATIONS
 00A4h LONG SWORD
 00A5h IRON RATIONS
 00A6h COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
 00A7h POTION OF POISON
 00A8h IRON RATIONS
 00A9h MAGE SCROLL OF DISPELL MAGIC
 00AAh ROCK
 00ABh PLATE MAIL
 00ACh DWARVEN KEY
 00ADh SCALE MAIL
 00AEh CURSED AXE -3
 00AFh CURSED SLING -3
 00B0h KEY
 00B1h RING OF FEATHER FALL
 00B2h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
 00B3h KEY
 00B4h CLERIC SCROLL OF PRAYER
 00B5h BOOTS
 00B6-00BFh KENKU EGG
 00C0-00C1h DWARVEN KEY
 00C2h MAGE SCROLL OF HOLD PERSON
 00C3h STONE RING
 00C4h ROCK
 00C5h CLERIC SCROLL OF DISPEL MAGIC



00C6h CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
 00C7h KEY
 00CEh DWARVEN SHIELD +1
 00CFh ROCK
 00D0h MACE +3
 00D1h BRACERS
 00D2h WAND OF MAGIC MISSILE
 00D3h DWARVEN KEY
 00D4h RING OF ADORNMENT
 00D5h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
 00D6h MAGE SCROLL OF FIREBALL
 00D7h CHIEFTAIN HALBERD +5
 00D8h IRON RATIONS
 00D9h NEKLACE OF ADORNMENT
 00DAh CLERIC SCROLL OF BLESS
 00DBh ARROW
 00DCh CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL 10'
 00DDh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALYSIS
 00DEh CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
 00DFh CLERIC SCROLL OF CREATE FOOD
 00E0h KEY
 00E1h LUCK STONE MEDALION
 00E2h RING +2
 00E3-00E6h ARROW
 00E7h SLICER +3
 00E8h BRACERS +3
 00E9h RING OF WIZARDRY
 00EAh MAGE SCROLL OF FEAR

00EBh JEWEL KEY
 00ECh BANDED ARMOR
 00ED-00EFh ARROW
 00F0h DROW KEY
 00F1h MAGE SCROLL OF LIGHTNING BOLT
 00F2h KEY
 00F3h POTION OF HEALING
 00F4h DROW KEY
 00F5h CLERIC SCROLL OF CURE LIGHT
 00F6h JEWEL KEY
 00F7h RUBY KEY
 00F8h ROCK +1
 00F9h WAND OF STICK
 00FAh SHIELD
 00FBh CLERIC SCROLL OF PRAYER
 00FCh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
 00FDh CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
 00FEh MEDALION OF ADORNMENT
 00FFh RING OF ADORNMENT
 0100h RING OF SUSTENANCE
 0101h NIGHT STALKER +3
 0102h CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
 0103h ROCK +1
 0104h RUBY KEY
 0105h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
 0106h DROW BOW
 0107h DROW KEY
 0108h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
 0109h DROW BOOTS
 010Ah POTION OF EXTRA HEALING
 010Bh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
 010Ch RUBY KEY
 010Dh DROW KEY
 010Eh JEWEL KEY
 010Fh MAGE SCROLL OF SHIELD
 0110h WAND OF LIGHTNING
 0111h CURSED PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY -3
 0112h FLAIL
 0113h DROW KEY
 0114h ROBE
 0115h SCEPTER OF KINGLY MIGHT
 0116h MAGE SCROLL OF ICE STORM
 0117h LOCKPICKS
 0118h DROW KEY
 0119h CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
 011Ah POTION OF POISON
 011Bh MAGE SCROLL OF STONESKIN
 011C-001Eh ARROW



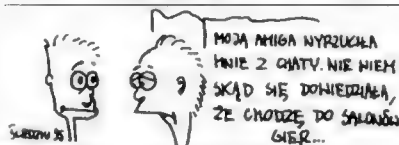
011Fh DROW KEY
 0120h CLERIC SCROLL OF DISPEL MAGIC
 0121h CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
 0122h MAGE SCROLL OF INVISIBILITY
 0123h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
 0124h CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
 0125h MAGE SCROLL OF ARMOR
 0126h DROW SHIELD +3
 0127h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
 0128h DROW BOOTS
 0129h POTION OF EXTRA HEALING
 012Ah SPEAR
 012Bh WAND OF FIREBALL
 012Ch CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
 012Dh CHAINMAIL
 012Eh ROCK
 012Fh DWARVEN KEY
 0130h PLATE MAIL
 0131h POTION OF POISON
 0132h WAND OF FROST
 0133h CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
 0134h CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
 0135h WAND OF STICK
 0136h STONE HOLY SYMBOL
 0137-0038h ARROW
 0139h SKULL KEY
 013Ah RING OF FEATHER FALL
 013Bh POTION OF GIANT STRENGTH
 013Ch CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
 013Dh CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALIS
 013Eh CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
 013Fh MAGE SCROLL OF CONE OF COLD
 0140h WAND OF LIGHTNING
 0141h LUCKY STONE MEDALION
 0142h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
 0143h SHORT SWORD
 0144h RATIONS
 0145h ORB OF POWER
 0146h CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD

SECRET SERVICE



0147-0048h ROCK +2
 0149h SLASHER +4
 014Ah Banded ARMOR +3
 014Bh RING OF ADORNMENT
 014Ch MAGE SCROLL OF HOLD MONSTER
 014Dh CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
 014Eh IRON RATIONS
 014Fh ROBE OF DEFENSE
 0150h FLICKA +5
 0151h DROW KEY
 0152-0056h HUMAN BONES
 0157h RING OF PROTECTION +2
 0158h BRACERS +2
 0159h LEATHER ARMOR
 015Ah SPEAR
 015Bh PLATE MAIL
 015Ch SHIELD
 015Dh SEVERIOUS +5

0185h NECKLACE
 0186h WAND OF FIREBALLS
 0187h ORB OF POWER
 0188h POTION OF SPEED
 0189-008Bh ORB OF POWER
 018C-008Fh IRON RATIONS
 0190h SKULL KEY
 0191-0096h POTION OF INVISIBILITY
 0197h WAND OF MAGIC MISSILE
 0198h DAGEER
 0199h STONE SCEPTER
 019Ah STONE DAGGER
 019Bh STONE MEDALION
 019Ch STONE NECKLACE
 019Dh STONE RING
 019Eh STONE HOLY SYMBOL
 019Fh STONE ORB
 01A0h RATIONS
 01A1h AXE
 01A2h RATIONS
 01A3h IRON RATIONS
 01A4h AXE
 01A5h POTION OF EXTRA HEALING
 01AE-00B1h POTION OF CURE POISON
 01B2h HOLY SYMBOL
 01B3h SPELLBOOK
 01B4-00BDh ADAMANTITE DART +4
 01BEh POTION OF VITALITY
 01BFh MAGE SCROLL OF VAMPIRIC TOUCH
 01C0h DAGGER
 01C1h RATIONS
 01C2h AXE
 01C3-00C5h HELMET
 01C6-00C8h RATIONS
 01C9-00CAh MACE
 01CBh BLUE GEM
 01CCh POTION OF EXTRA HEALING
 01CDh POTION OF GIGANT STRENGTH
 01CEh AXE
 01CFh CHAINMAIL
 01D0h DWARF HELMET



015Eh HELMET
 015Fh PALADIN HOLY SYMBOL
 0160h SHORT SWORD
 0161h PALADIN HOLY SYMBOL
 0162h LEATHER ARMOR
 0163h LEATHER BOOTS
 0164h IRON RATIONS
 0165h SHORT SWORD
 0166h CLERIC HOLY SYMBOL
 0167h LEATHER ARMOR
 0168h LEATHER BOOTS
 0169h IRON RATIONS
 016Ah DAGGER
 016Bh SLEBOOK
 016Ch LOCKPICKS
 016Dh IRON RATIONS
 016Eh SHORT SWORD
 016Fh DAGGER
 0170h CLERIC HOLY SYMBOL
 0171h LEATHER ARMOR
 0172h DAGGER
 0173h RATIONS
 0174h POTION OF SPEED
 0175-0077h ARROW
 0178h DWARVEN KEY
 0179-007Ah ROCK
 017Bh POTION OF EXTRA HEALING
 017Ch ADAMANTITE DART +4
 017Dh DAGGER
 017E-0080h ORB OF POWER
 0181h RED GEM
 0182-0083h POTION OF EXTRA HEALING
 0184h RING OF ADORNMENT



EYE OF BEHOLDER 2

■ Zmian dokonujemy w pliku EOBDATAx.SAV. Przesunięcie liczone jest od pierwszej litery imienia bohatera

Offset	Znaczenie
12d	STRENGTH (4 bajty)
16d	INTELLIGENCE (2 bajty)
18d	WISDOM (2 bajty)
20d	DEXTERITY (2 bajty)
22d	CONSTITUTION (2 bajty)

- 24d CHARISMA (2 bajty)
 26d Maximum HP (2 bajty)
 28d Aktualne HP (2 bajty)
 30d ARMOR CLASS
 37d LEVEL
 40d EXPERIENCE (3 bajty).

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

- 38d LEVEL 2
 44d EXPERIENCE 2 (3 bajty)
 37d LEVEL 1
 40d EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Neevor, Tomaszów Lubelski

EYE OF BEHOLDER 3

■ Zmian należy dokonać w pliku ITEMS_xx.BIN (xx – numer gry). Aby podnieść poziom postaci wystarczy dopisać punkty doświadczenia – resztę komputera zrobi za nas. Niektóre z przedmiotów wycarowanych w plecaku mogą być po wczytaniu SG niewidoczne. W takim przypadku wystarczy kliknąć na miejscu gdzie powinien być przedmiot, upuścić go na ziemię i podnieść.

Znaczenie	Offset
Bohater 1 EXP	873d (3 bajty)
Bohater 1 plecak	776d-803d
Bohater 2 EXP	1501d (3 bajty)
Bohater 2 plecak	1403d-1430d
Bohater 3 EXP	2128d (3 bajty)
Bohater 3 plecak	2030d-2057d
Bohater 4 EXP	2755d (3 bajty)
Bohater 4 plecak	2657d-2684d

Kody przedmiotów (pamiętajcie o kolejności baj-

tów!)

0064h	DAGGER
0065h	HOLY KEY
0066h	SHORT SWORD
0067h	WAND OF 'WALL OF FORCE'
0068h-006Bh	HOLY KEY
006CH-006Dh	RATIONS
006Eh	POTION OF HEALING
006Fh	CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
0070h	MAGE SCROLL 'PROTECTION FROM PARALYSIS'
0071h	CLERIC SCROLL 'RESIST FIRE'
0072h-0073h	RATIONS
0074h	POTION OF HEALING
0075h	CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
0076h	CLUB
0079h-007Bh	ROD FRAGMENT
007Ch	ROD ORB
007Dh	ROD OF RESTORATION
007Eh	HOLY KEY
007Fh	CAPITAN FLAR'S MAREPLATE
0080h	MEDALION OF FRIENDSHIP
0081h	POTION OF GIANT STRENGTH
0082h	MAGE SCROLL 'FIREBALL'
0083h	RATIONS
0084h	CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'

0085h	RATIONS
0086h	TRIDENT
0087h	MAGE SCROLL 'FIREBALL'
0088h-0089h	RATIONS
008Ah	EVERBURNING TORCH
008Bh	CLERIC SCROLL 'PRAYER'



008Ch	POTION OF GIANT STRENGTH
0096h	LONG SWORD
0097h	BOW
0099h	CHAIN MAIL
009AH-009Eh	ARROWS +2
009Fh	WAND OF 'CONE OF COLD'
00A0h	PLATE MAIL
00A1h	TWO-HANDED SWORD
00A2h	NECKLACE OF ADORNMENT
00A3h-00A5h	IRON RATIONS
00A6h-00ABh	RATIONS
00ACH-00B1h	ARROWS
00B2h	GAUNTLETS OF FIRE GIANT STRENGTH
00B3h	LEATHER ARMOR
00B4h	THIEVES' TOOLS
00B5h	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
00B6h	RING OF WIZARDRY
00B7h	CLOAK OF PROTECTION
00BFh	BLESSED HOLY SYMBOL
00C0h	BLACK HAMMER
00C1h	SHIELD
00C2h	SPLINT MAIL
00C8h-00CFh	APPLE
00D7h	MAGE SCROLL 'HOLD MONSTER'
00D8h	MAGE SCROLL 'FLESH TO STONE'
00D9h	MAGE SCROLL 'HOLD UNDEAD'
00DAH-00DBh	CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'
00DCh	CLERIC SCROLL 'CURE LIGHT WOUNDS'
00E2h	PLATE MAIL
00E3h	CURSED MAIL
00E4h	SHIELD
00E5h	HELM OF UNDERWATER BREATHING
00E6h	MACE
00EBh	SHORT SWORD
00ECh	CRYSTAL KEY
00EDh	MAGE SCROLL 'HOLD PERSON'
00EEh	MAGE SCROLL 'PROTECTION FROM PARALYSIS'
00EFh	MAGE SCROLL 'HOLD PERSON'
00F0h	MAGE SCROLL 'HOLD UNDEAD'
00F1h	RING OF FIRE RESISTANCE
00F5h	MAGE SCROLL 'INVISIBILITY 10' RADIUS'
00F6h	MAGE SCROLL 'SLOW'
00F7h	MAGE SCROLL 'WATER BREATHING'

00F8h	MAGE SCROLL 'IMPROVED INVISIBILITY'	0139h	APPLE
00F9h	MAGE SCROLL 'REMOVE CURSE'	013Ah	SPELLBOOK
0104h	BOOK 'THE ELEMENTAL SEASON'	013BH-013Eh	ROCK
0105h	BOOK OF TRIOBRIAND	0140h	SHORT SWORD
0106h	SCRYING GLASS	0141H-0142h	DAGGER
0107h	MAGE SCROLL 'CONE OF COLD'	0145h	DIAMOND
0108h	MAGE SCROLL 'HOLD MONSTER'	0146h	MAGE SCROLL 'TRUE SEEING'
0109h	MAGE SCROLL 'DEATH SPELL'	0147h	MAGE SCROLL 'ACID STORM'
010Ah	MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'	0148h	MAGE SCROLL 'FINGER OF DEATH'
010Bh	MAGE SCROLL 'FLESH TO STONE'	0149h	MAGE SCROLL 'MORDENKEINOU'S SWORD'
010Ch	MAGE SCROLL 'STONE TO FLESH'	014Ah	MAGER SCROLL 'POWER WORD, STUN'
010Eh	POTION OF HEALING	014Bh	CLERIC SCROLL 'SLOW POISON'
010Fh	CLOAK OF PROTECTION	014Ch	CLERIC SCROLL 'CREATE FOOD & WATER'
0110h	POTION OF GIANT STRENGTH	014Dh	CLERIC SCROLL 'AID'
0111h	RATIONS	014Eh	CLERIC SCROLL 'PRAYER'
0112h	RING OF TRIOBRIAND	014Fh	CLERIC SCROLL 'NEUTRALIZE POSION'
0113h	WAND OF 'FIREBALL'	0150h	WAND OF 'FEAR'
0114h	NECKLACE OF 'MAGIC MISSILE'	0151h	POLEARN
0118h	SCROLL	0155h	CLERIC SCROLL 'CURE CRITICAL WOUNDS'
0119h	RING OF PROTECTION	0156h	CLERIC SCROLL 'SOL'S SEARING ORB'
011Dh	LEATHER ARMOR	0157h	DAGGER
011EH-011Fh	RATIONS	0158h	CLERIC SCROLL 'HEAL'
0120h	MAGIC STAFF	015Ah	CLERIC SCROLL 'HEAL'
0121H-0122h	ARROWS +2	015Bh	DAGGER
0123h	CLUB	015Eh	BRACERS OF PROTECTION
0124H-0127h	ROCK	015FH-0161h	WAND OF 'CONE OF COLD'
012CH-012Dh	POTION OF INVISIBILITY	0162H-0163h	NECKLACE OF 'FIREBALL'
012Eh	WAND OF 'FLESH TO STONE'	0168h	STATUE ARM
012Fh	RING OF SUSTEANCE	0169H-016Ch	BAG OF INCENSE
0131h	DART OF HORNET'S WEST	016Dh	LONG SWORD
0136H-0138h	POTION OF POSION	016Eh	FOUNTAIN SPOUT



016Fh FIRE KEY
 0170H-0173h SHIELD
 0174H-0175h BAG OF INCENSE
 0176h MACE
 0177H-0178h ARROWS +2
 0179H-017Bh BLOCK HOLY SYMBOL
 017CH-017Eh HOLY SYMBOL
 017Fh GOLDEN CUP
 0184h CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'
 0185h POTION OF HEALING
 0186H-0187h BAG OF INCENSE
 0188h MAGE SCROLL 'STONE TO FLESH'
 0189h SLING
 018Ah SCROLL
 018Bh SHORT SWORD
 018Ch FROST KEY
 018DH-018Eh ARROWS +3
 018Fh ROCK
 0190h GAUNTLETS OF HILL GIANT
 0192h CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
 0193h MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'
 0194h SHIELD
 0195h POTION OF SPEED
 0197h GOLDEN KEY
 0198h CLOAK OF PROTECTION
 0199h CLERIC SCROLL 'CURE CRITICAL WOUNDS'
 019Ah MORNING'S LIGHT
 019Bh TWO-HANDED SWORD
 019CH-019Fh CUP OF CPOOD CHEER
 01A0h KEY OF FAITH
 01A1H-01A4h EMBER OF HOPE
 01A5H-01A6h COPPER KEY
 01A7h FLAIL
 01A8h SHIELD
 01A9h CLERIC SCROLL 'FIRE STORM'
 01AAh COPPER KEY
 01ABh BAG OF INCENSE

01ACH IRON KEY
 01ADh HALBERD
 01AEh POTION OF HEALING
 01AFh COPPER KEY
 00B0h BAG OF INCENSE
 01B1h COIN
 01B2h MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'
 01B3h CRYSTAL KEY
 01B4h HAMMER OF THROWING
 01B5h SPEAR
 01B6h STAFF OF LIFE
 01B7h CRYSTAL KEY
 01B8h MAGE SCROLL 'FIREBALL'
 01B9h SHIELD +3 'SUN MASK'
 01BAh CLERIC SCROLL 'RESURECTION'
 01BBh MAGIC STAFF
 01BC Ch GRAPPLING HOOK
 01BDh RED GEM
 01BEh BLUE GEM
 01BFh SILVER KEY
 01C0h BRASS KEY
 01C1H-01C2h GREEN GEM
 01C3h CRYSTAL KEY
 01C5H-01C6h ARROWS +4
 01C7h ELVEN CHAIN MAIL
 01C8h MAGE SCROLL 'BIGBY'S CLENCHED FIST'
 01C9h MAGE SCROLL 'ABI-DALZIRI'S HONRID WILTING'
 01CAh MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
 01CBh MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
 01CCh MAGE SCROLL 'POWER WORD, KILL'
 01CDh SHORT SWORD
 01CEh RING OF PROTECTION
 01CFh LEATHER ARMOR
 01D0H-01D1h SCROLL
 01D2h MAGE SCROLL 'TIME STOP'
 01D3h MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
 01D4h MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
 01D5h MAGE SCROLL 'POWER WORD, KILL'
 01D6h MAGE SCROLL 'TIME STOP'
 01D7h MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
 01D8h MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
 01D9h POTION OF SPEED
 01DAh COPPER KEY
 01DBh RING OF PROTECTION +3
 01DCh RING OF PROTECTION -1
 01DDh RING OF PROTECTION +2
 01DEh RING OF PROTECTION -3
 01DFh RING OF PROTECTION +1
 01E0h RING OF PROTECTION -2
 01E1h RING OF PROTECTION +2
 01E2h RING OF PROTECTION -2
 01E3h CRYSTAL KEY
 01E5h LONG SWORD
 01E6h POTION OF GIANT STRENGTH
 01E7h WAND OF 'ICE STORM'
 01E8h DAGGER
 01E9h PLATE MAIL
 01EAh SHIELD



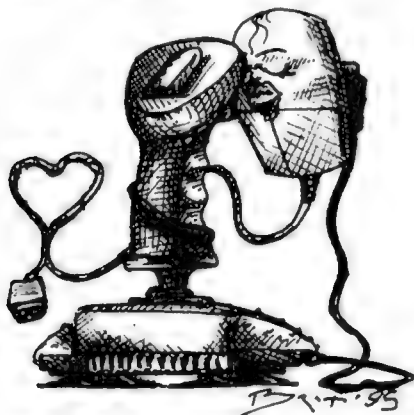


023Bh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
023Ch	RING OF WIZARDRY
0244h	HOLY SYMBOL
0245h	SPELLBOOK
0246h	RING OF PROTECTION +3
0247h	MACE +2
0249h	WAND OF 'ACID STREAM'
024Eh	HOLY SYMBOL
024Fh	PLATE MAIL +2
0250h	LONG SWORD +2
0251h	RING OF FEATHER FALLING
0258h	SPLINT MAIL
0259h	AXE +2
025AH-025Ch	DAGGER +1
0262h	LONG BOW
0263H-0271h	ARROWS +2
0272h	LONG SWORD +3
0273h	SHOOT SWORD +1
0274h	ELVEN CHAIN MAIL +2
0276h	BRACERS OF PROTECTION +2
0277h	MACE +2
027Bh	HOLY SYMBOL
036DH-037Ch	ARROWS
037Dh	HELM
037EH-0380h	ROCK
0381h	BOW
0382h	LEATHER BOOTS
0383h	RING OF PROTECTION +3
0384h	RING OF SUSTENANCE
0385h	HOLY SYMBOL
0386h	BRACERS OF PROTECTION +3
0387h	PLATE MAIL
0388H-038Bh	RATIONS
038CH-038Eh	POTION OF NEUTRALIZE POTION
038Fh	SCALE MAIL
0390H-0395h	ROCK
0396H-03ABh	ARROWS
03ACH	HELM
03ADh	NECKLACE OF ADORNMENT
03AEh	WAND OF 'CONE OF COLD'

01EBh	LONG BOW
01ECh	YELLOW GEM
01EDh	MACE
01EEh	HELM
01EFh	STONE KEY
01F0h	LONG SWORD
01F1H-01F2h	DAGGER
01F3h	GAUNTLETS OF HILL GIANT STRENGTH
01F4h	SCALE MAIL
01F5H-01F6h	POTION OF HEALING
01F7h	LEATHER ARMOR
01F8H-01FBh	DART
01FCh	MAGE SCROLL 'POWER WORD, KILL'
01FDh	MAGE SCROLL 'TIME STOP'
01FEh	WAND OF 'LIGHTNING BOLT'
01FFh	BRACERS OF PROTECTION
0200h	COPPER KEY
0201H-0202	ARROWS +3
0204h	HELM OF UNDERWATER BREATHING
0205H-0206h	POTION OF HEALING
0207h	POTION OF GIANT STRENGTH
0208h	HELM
0209h	SHIELD
020AH-020Bh	RATIONS
020Ch	RING OF PROTECTION
020Dh	MAGE SCROLL 'WALL OF FORCE'
020Eh	CRIMSON KEY
020Fh	RED GEM
0210h	MAGE SCROLL 'WATER BREATHING'
0212H-0214h	POTION OF HEALING
0215h	PLATE MAIL
0216h	AXE
0218h	ROBE
0219h	DAGGER
021Ah	CHAIN MAIL
021Bh	MACE
021CH-021Fh	RATIONS
0220h	CHAIN MAIL
0221h	LONG BOW
0222H-0229h	ARROWS +1
022Ah	WAND OF 'FIREBALL'
023Ah	SPELLBOOK



03AFh	LEATHER BOOTS
03B0h	RING OF PROTECTION +3
03B1h	RING OF WIZARDRY
03B2h	SPELLBOOK
03B3h	BRACERS OF PROTECTION +5
03B4h	ROBE +5
03B5h	DAGGER +1
03B6h	DAGGER +2
03B7h	WAND OF 'FIREBALL'
03B8h	WAND OF 'LIGHTNING BOLT'
03B9h	DART +2



03BAh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
03BBh	DAGGER +3
03BCh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
03BDh	BOW
03BEh	RATIONS
03BFh	THIEVE'S TOOLS
03C0h	HELM
03C1h	THIEVE'S TOOLS
03C2h	POTION OF SPEED
03C3h	POTION OF NEUTRALIZE POISON
03C4h	SHORT SWORD +3
03C5h	LEATHER BOOTS
03C6h	RING OF PROTECTION
03C7h	RING OF FEATHER FALLING
03C8h	LONG SWORD +5
03C9h	BRACERS OF PROTECTION +3
03CAh	PLATE MAIL
03CBh	LEATHER BOOTS
03CCh	BOW
03CDh-03CFh	DAGGER
03D0h	BOW
03D1h	SLING
03D2h	CLERIC SCROLL 'NEUTRALIZE POISON'
03D3h	HOLY SYMBOL
03D4h	RING OF PROTECTION +3
03D5h	HELM
03D6h-03D8h	RATIONS
03D9h	SHORT SWORD +3

03DAh	LEATHER BOOTS
03DBh	RING OF PROTECTION +3
03DCh	RING OF FEATHER FALLING
03DDh	LONG SWORD +5
03DEh	BRACERS OF PROTECTION +3
03DFh	PLATE MAIL
03E0h	POTION OF NEUTRALIZE POISON
03E1h	AXE
03E2h	SHORT SWORD +2
03E3h	AXE +2
03E4h	LONG SWORD -2
03E5h	ROBE +3
03E6h	THIEVE'S TOOLS
03E7h	HOLY SYMBOL

Neavor, Tomaszów Lubelski

EYE OF BEHOLDER 3

■ Zmian dokonujemy w pliku ITEMS_x.BIN. Przesunięcie liczone względem pierwszej litery imienia postaci:

Offset	Znaczenie
27d	Level
35d,36d	bieżąca energia postaci
37d,38d	maksymalna energia postaci
55d,56d	Strength
57d	Intelligence
58d	Wisdom
59d	Dexterity
60d	Constitution
61d	Charisma

F-15 STRIKE EAGLE 2

■ Zmieniamy plik HALLFAME. Dane każdego pilota zajmują 32 bajty, dane pierwszego zaczynają się od offsetu 18h, drugiego 38h,... Struktura danych:

Offset	Znaczenie
0d	punkty za misję (4 bajty)
4d	punkty za najlepszą misję (2 bajty)
6d	stopień wojskowy
00h - 2nd Lt.	
01h - 1st Lt.	
02h - Capt.	
03h - Major	
04h - Lt Col.	
05h - Colonel	
06h - Gen.	
7d	medale

F-15 STRIKE EAGLE 3

■ Zmian dokonujemy w pliku ROSTER. Dane dotyczą pierwszego na liście pilota.

Offset	Znaczenie
37	Ranga
00h - 2LT	
01h - 1LT	
02h - Captain	
03h - Major	
04h - LT Colonel	

EKA... KORZYSTAJĄC Z OKAZJI PO-
ZDRAWIAM MAMĘ, TATĘ,
CIOCIĘ HALINKĘ I CAŁĄ
KLASĘ IIIA Z PRUSZKOWA.



- 38 05h – Colonel
Status
00h – Inactive
01h – Active
02h – Retired
03h – MIA
04h – KIA
- 70 Punkty (3 bajty)

Ponadto należy wpisać pod offset 42 wartość 02h, a pod offsety 43-45, 47, 48 wartość 01h co daje mnóstwo odznaczeń.

Tiger's, Bydgoszcz

HEIMDALL

■ Modyfikujemy plik SAVEGAME.DAT. Dane pierwszego bohatera zaczynają się od offsetu 10952d, a drugiego – 11028d.

Offset	Znaczenie
10952d	pieniądze
10956d	Str
10958d	Dex
10960d	Luck
10962d	Health
10966d	Level
10968d	Max Health
10980d	Key
10982d	Ruby Key
10984d	Silver Key
10986d	Gold Key
10988d	Jade Key
10990d	Ameth Key
10992d	Stone Key
10994d	Iron Key
10996d	Glass Key
10998d	Diamond Key
11002d-11023d	zawartość plecaka

Piotr Pudło, Warszawa

HERETIC

■ Zmian dokonujemy w pliku HTICSAVx.HSG.

Pod offsety 10Ch, 110h, 114h, 13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch, 150h należy wpisać 01h – daje to

wszystkie rodzaje broni i kluczy. Pod offsety 64h, 158h, 15Ch, 160h, 164h, 168h, 16Ch wartość 02FFh – daje maksimum amunicji i maksymalny pancerz. Ponadto pod offset E4h wartość 09h – daje 9 przedmiotów, ich rodzaje i ilość trzeba wpisać pod poniższe offsety.

Rodzaj przedmiotu	Ilość
6Ch	70h
74h	77h
7Ch	80h
84h	87h
8Ch	90h
94h	97h
9Ch	A0h
A4h	A7h
ACh	B0h

Maksymalna liczba przedmiotów to C7h, ich rodzaje są następujące:

- 01h – Pierścień
- 02h – Mask
- 03h – Butelka
- 04h – Urna
- 05h – Książka
- 06h – Pochodnia
- 07h – Bomba zegarowa
- 08h – Jajko
- 09h – Skrzydło

Andrzej Gutkiewicz, Warszawa

HEROES OF MIGHT & MAGIC

■ Zależnie od tego czy rozgrywamy kampanię czy pojedynczą grę modyfikujemy plik *.CGM lub *.GM1.

Offset	Znaczenie
16Fh	Wood
173h	Mercury
177h	Ore
17Bh	Sulfur
17Fh	Crystal
183h	Gems
187h	Gold

Wszystkie powyższe dane są zapisywane w czterech bajtach, ale nie warto wpisywać więcej niż 03FFFFh bo gra się czasami wiesza.



Bohaterowie:

Należy odszukać w pliku imię swojego bohatera. Występuje ono dwa razy, a przesunięcie jest liczone od pierwszej litery pierwszego pojawienia się. Uwaga! Jeśli bohater posiada tytuł np. Lord, to przesunięcie jest liczone od pierwszej litery tytułu.

Offset Znaczenie

- 26d Zawód bohatera
 01h – Barbarian
 02h – Sorcerer
 03h – Warlock
 04h – Knight
 37d Punkty ruchu (wpisać FFh)
 39d Experience (4 bajty, ale nie warto zmieniać, bo mimo wzrostu levelu, nie wzrosną statystyki).
 46d Attack Skill (wpisać 64h)
 47d Defence Skill (wpisać 64h)
 48d Spell Power (wpisać 64h)
 49d Knowledge (wpisać 64h)
 51d Morale (wpisać 64h)
 52d Luck (wpisać 64h)
 85d-89d Typ oddziałów (po jednym bajcie na oddział)
 00h – Peasant
 01h – Archer
 02h – Pikeman
 03h – Swordsman
 04h – Cavalry
 05h – Paladin
 06h – Goblin
 07h – Orc
 08h – Wolf
 09h – Ogre
 0Ah – Troll
 0Bh – Cyclops
 0Ch – Sprite
 0Dh – Dwarf
 0Eh – Elf
 0Fh – Druid
 10h – Unicorn
 11h – Phoenix
 12h – Centaur
 13h – Gargoyle
 14h – Griffin
 15h – Minotaur
 16h – Hydra
 17h – Dragon
 18h – Rogue
 19h – Nomad
 1Ah – Ghost
 1Bh – Genie

90d-99d Liczebność oddziałów (po 2 bajty na oddział)

100d-118d Znaczący bitewne

- 00h – Fireball
 01h – Lightning Bolt
 02h – Teleport
 03h – Cure
 04h – Resurrect
 05h – Haste



- 06h – Slow
 07h – Blind
 08h – Bless
 09h – Protection
 0Ah – Curse
 0Bh – Turn Undead
 0Ch – Anti Magic
 0Dh – Dispel Magic
 0Eh – Berserk
 0Fh – Armageddon
 10h – Storm
 11h – Meteor Shower
 12h – Paralyze

119d-128d Znaczący „ogólne”

- 13h – View Mines
 14h – View Resources
 15h – View Artifacts
 16h – View Towns
 17h – View Heroes
 18h – View All
 19h – Identify Hero
 1Ah – Summon Boat
 1Bh – Dimension Door
 1Ch – Town Gate

129d-157d Liczba możliwości rzucenia czaru zapisanego 29 bajtów wcześniej (wpisać 64h)

158d-171d Przedmioty

- 00h – The Ultimate Book Of Knowledge (+12 Knowledge)
 01h – The Ultimate Sword Of Dominion (+12 Attack Skill)
 02h – The Ultimate Cloak Of Protection (+12 Defence Skill)
 03h – The Ultimate Wand Of Magic (+12 Spell Power)
 04h – The Arcane Necklace Of Magic (+4 SP)
 05h – The Caster's Brass Of Magic (+2 SP)
 06h – The Mage's Ring Of Power (+2 SP)
 07h – The Witches Brach Of Magic (+3 SP)
 08h – The Medal Of Valor (+1 Morale)
 09h – The Medal Of Courage (+1 M)
 0Ah – The Medal Of Honor (+1 M)
 0Bh – The Medal Of Distinction (+1 M)
 0Ch – The Fizin Of Misfortune (-2 M)
 0Dh – The Thunder Mace Of Dominion (+1 AS)
 0Eh – The Armored Gauntlets Of Protection (+1 DS)
 0Fh – The Defender Helm Of Protection (+1 DS)
 10h – The Giant Flail Of Dominion (+1 AS)
 11h – The Ballista Of Quickness
 12h – The Stealth Shield Of Protection (+2 DS)
 13h – The Dragon Sword Of Dominion (+3 AS)
 14h – The Power Axe Of Dominion (+2 AS)
 15h – The Divine Breastplate Of Protection (+3 DS)
 16h – The Minor Scroll Of Knowledge (+2 K)
 17h – The Major Scroll Of Knowledge (+3 K)
 18h – The Superior Scroll Of Knowledge (+4 K)



- 19h – The Foremost Scroll Of Knowledge (+5 K)
 1Ah – The Endless Sack Of Gold (+1000 gold/turn)
 1Bh – The Endless Bag Of Gold (+750 gold/turn)
 1Ch – The Endless Purse Of Gold (+500 gold/turn)
 1Dh – The Nomad Boots Of Mobility
 1Eh – The Traveller's Boots Of Mobility
 1Fh – The Lucky Rabbit's Foot (+1 Luck)
 20h – The Golden Horseshoe (+1 L)
 21h – The Gambler's Lucky Coin (+1 L)
 22h – The Four-leaf Clover (+1 L)
 23h – The True Compass Of Mobility
 24h – The Sailor's Astrolabe Of Mobility
 25h – Spellbook

Najlepiej jest wpisać Spellbook, The Ballista Of Quirkness, wszystkie przedmioty podnoszące Mobilitę, oraz wszystkie dające złoto. Resztę wolnych miejsc według uznania, ale proponuję zostawić kilka wolnych. Pozostałe umiejętności można zwiększyć wklepując pożądaną wartość w odpowiedni offset. Należy uważać aby jeden bohater nie miał kilku takich samych przedmiotów.

Andrzej Buzow, Warszawa

ISLE OF THE DEAD

■ Zmian należy dokonać w pliku *.SAV.

	Offset	Wpisać
Energia	20d	FFh
Ammo 1	40d	FFh
Ammo 2	54d	FFh
Uzi Clips	100d	FFh
Kombinerki	26d	01h
Kompas	28d	01h
Kurtka	32d	01h
Strzykawka	36d	01h
Apteczka	42d	01h
Kokosy	44d	FFh
Banany	48d	FFh
Zabity wilk	62d	01h
Shotgun	64d	01h
Rifle	66d	01h
Uzi	68d	01h
Maczeta	70d	01h
Olej	74d	01h
Zapalniczka	76d	01h
Papierosy	78d	01h
Dziewczyna	80d	01h
Szmata	82d	01h
Flaire gun	84d	01h
Książka	86d	01h
Medal	88d	01h
Medal	90d	01h
Kwiecie	92d	01h
Kryształ	94d	01h
Nożyce	96d	01h

Strzykawka z prochami	98d	01h
Zlewka	102d	01h
Inna zlewka	104d	01h
Strzykawka z antidotum	108d	01h
Nadmuchiwana tratwa	110d	01h

Jeżeli nagrywasz stan gry na wyspie z samolotem, to nagraj go w momencie gdy patrzysz na samolot, bo inaczej zostanie on zwęglony.

JAGGED ALLIANCE

■ Mieszmamy w pliku GAME*.SAV. W podanych niżej offsetach zapisane są współczynniki (SAL, HEA, AGI, DEX, WIS, MED, EXP, MEC, MRK, LVL) najemników:

Pod offseety pensji wpisujemy 000Ah, Level – 0Ah, a pod pozostałe 64h.

Offset	Znaczenie
Zabójca nr 1	
12Ch	Stala pensja
12Fh	Aktualna pensja
19Fh	Obecna kondycja
1A0h	Maksymalna kondycja
1A7h-1ADh	Pozostałe współczynniki
1AEh	Level
Zabójca nr 2	
32Ch	Stala pensja
32Fh	Aktualna pensja
39Fh	Obecna kondycja
3A0h	Maksymalna kondycja
3A7h-3ADh	Pozostałe współczynniki
3AEh	Level
Zabójca nr 3	
52Ch	Stala pensja
52Fh	Aktualna pensja
59Fh	Obecna kondycja
5A0h	Maksymalna kondycja
5A7h-5ADh	Pozostałe współczynniki
5AEh	Level



Zabójca nr 4
72Ch Stała pensja
72Fh Aktualna pensja
79Fh Obecna kondycja
7A0h Maksymalna kondycja
7A7h-7ADh Pozostałe współczynniki
7AEh Level

Zabójca nr 5
92Ch Stała pensja
92Fh Aktualna pensja
99Fh Obecna kondycja
9A0h Maksymalna kondycja
9A7h-9ADh Pozostałe współczynniki
9AEh Level

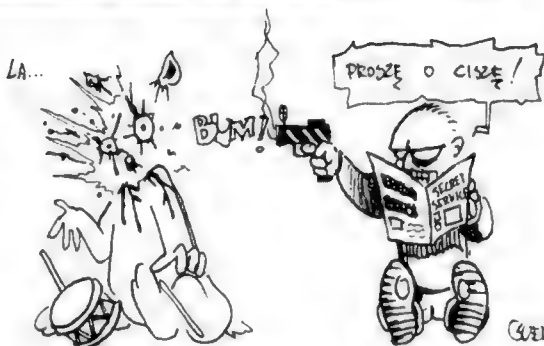
Zabójca nr 6
B2Ch Stała pensja
B2Fh Aktualna pensja
B9Fh Obecna kondycja
BA0h Maksymalna kondycja
BA7h-BADh Pozostałe współczynniki
BAEh Level

Zabójca nr 7
D2Ch Stała pensja
D2Fh Aktualna pensja
D9Fh Obecna kondycja
DA0h Maksymalna kondycja
DA7h-DADh Pozostałe współczynniki
DAEh Level

Zabójca nr 8
F2Ch Stała pensja
F2Fh Aktualna pensja
F9Fh Obecna kondycja
FA0h Maksymalna kondycja
FA7h-FADh Pozostałe współczynniki
FAEh Level

Niestety po powyższych zmianach żołnierze robią się za mądrzy i gdy znajdują jakąś sumę pieniędzy w trakcie misji, to następnego dnia są już na daleko!

Merlin, Warszawa



JORDAN IN FLIGHT

■ Modyfikujemy plik xxx.TNM.

Offset	Wpisać
12d	08h
102d	00h
108d	numer drużyny przeciwnej
	01h – TULSA
	02h – MANHATAN
	03h – LOWELL
	04h – OAKLAND
	05h – VENICE BCH.
	06h – WATERBERY
	07h – MARIETTA

Jeśli powyższe zmiany nie pomogły nam wygrać to należy jeszcze zmienić

Offset	Wpisać
12d	09h
78d	00h
102d	00h
114d	00h
116d	08h
118d	00h

JA, Tamów



JET STRIKE

■ Poniższe zmiany w SG powinny znacznie uprzyjemnić zabawę.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba żyć
01h	Nr misji (wpisać można tylko te rozpoczynające nowe kampanie).
02h	Liczba zestrzeleń
17h-1Ah	Liczba punktów
1Bh-92h	Liczba użytych samolotów (wpisać 00h)
93h-12Dh	Liczba broni (po dwa offsety na każdy rodzaj)

AZG, Józefów

LEGEND

■ Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

Postać	Pieniądze	Przedmioty
Pierwsza	46h-48h	2Ah-39h
Druga	C6h-C8h	AAh-B9h
Trzecia	146h-148h	12Ah-139h
Czwarta	1C6h-1C8h	1AAh-1B9h

Zeby mieć dużo kasy wystarczy wpisać pod odpowiednie offsety wartość FFh. Kody przedmiotów:

01h	Helm
02h	Golden Helm
03h	Frost Helm
04h	Mithril Helm
05h	Blood Helm
06h	Cloud Helm
07h	Angel Helm
08h	Dragon Helm
09h	Holy Helm

0Ah	Winged Helm	44h	Staff
0Bh	Serpent Helm	45h	Broad Sword
0Ch	Hero Helm	46h	Mithril Dagger
0Dh	War Helm	47h	Battle Staff
0Eh	Doom Helm	48h	Battle Axe
0Fh	Chaos Helm	49h	Mithril Blade
10h	Death Helm	4Ah	Mithril Sword
11h	Sun Amulet	4Bh	Mithril Axe
12h	Moon Amulet	4Ch	Blood Axe
13h	Serpent Amulet	4Dh	Heron Blade
14h	Amber Amulet	4Eh	Hero Staff
15h	Dragon Amulet	4Fh	Death Axe
16h	Cloud Amulet	50h	Stealth Blade
17h	Leather Boots	51h	Death Blade
18h	Iron Boots	52h	Arcane
19h	Elf Boots	53h	Sword
1Ah	Golden Boots		Doom
1Bh	Crystal Boots		Blade
1Ch	Cloud Boots	54h	Blood Axe
1Dh	Leather Buckler	55h	Vorpal Blade
1Eh	Buckler	56h	Sluggo
1Fh	Arc Shield	57h	Crystal Blade
20h	Battle Bane	58h	Ancient Staff
21h	Iron Shield	59h	Mystic Axe
22h	Golden Shield	5Ah	Mystic Sword
23h	Bane Shield	5Bh	Mystic Dagger
24h	Dragon Shield	5Ch	Mystic Staff
25h	War Shield	5Dh	Bag of Bat Wings
26h	Serpent Shield	5Eh	Bag of Gold
27h	Heron Shield	5Fh	Bag of Sulphur
28h	Robes	60h	Bag of Roots
29h	Leathers	61h	Bag of Crystals
2Ah	Chain Mail	62h	Bag of Venom Sacs
2Bh	Plate Mail	63h	Bag of Ugly Teeth
2Ch	Bracers	64h	Bag of Berries
2Dh	Mithril Chain	65h	Bag of Fiery Claws
2Eh	Arcane Bracers	66h	Amber Staff
2Fh	Mithril Plate	67h	Moon Staff
30h	Stealth Bracers	68h	Crystal Staff
31h	Blood Leathers	69h	Serpent Staff
32h	Crystal Chain	6Ah	Sun Staff
33h	Crystal Plate	6Bh	Dragon Staff
34h	Holy Crystal	6Ch	Amber Wand
35h	Leather Gloves	6Dh	Moon Wand
36h	Amber Ring	6Eh	Cloud Wand
37h	Gauntlets	6Fh	Dragon Wand
38h	Chaos Gauntlets	70h	Serpent Wand
39h	Serpent Ring	71h	Sun Wand
3Ah	Cloud Ring	72h	Crystal Wand
3Bh	Dragon Ring	73h-82h	Scroll
3Ch	Blood Ring	83h	Cravern Image
3Dh	Sun Ring	84h	Holy Relic
3Eh	Stealth Ring	85h	Skull Key
3Fh	Moon Ring	86h	Iron Key
40h	Mithril Gloves	87h	Bronze Key
41h	Battle Gloves	88h	Silver Key
42h	Dagger	89h	Gold Key
43h	Short Sword		



8Ah	Diamond Key
8Bh	Crystal Key
8Ch	Azure Key
8Dh	Emerald Key
8Eh	Ruby Key
8Fh	Topaz Key
90h	Ornate Key
91h	Dark Key
92h	Moon Key
93h	UnKey
94h	Permit
95h	Serpent Crystal
96h	Moon Crystal
97h	Chaos Crystal
98h	Dragon Crystal
99h-9Ch	Corpse (kolejne)
9Dh	Serpent Potion
9Eh	Power Potion
9Fh	Cloud Potion
A0h	Moon Potion
A1h	Amber Potion
A2h	Serpent Potion
A3h	Hero Potion
A4h	Golden Potion
A5h	Serpent Potion
A6h	Bronze Potion
A7h	Dragon Potion
A8h	Serpent Potion
A9h	Horn
AAh	Lyre
ABh	Mandolin
ACh	Harmonic Lyre
ADh	Crystal Mandolin
A Eh	Diamond Horn
AFh	Battle Horn
B0h	Arcane Mandolin
B1h	Angel Harp
B2h	Mixing Bowl

LEGIONS

■ W czasie gry doskwiera brak złota oraz surowców potrzebnych do utrzymania starych i tworzenia nowych jednostek. Na szczęście SG są stosunkowo proste i łatwe do modyfikacji. W pliku *.LGN należy odzyskać PEŁNĄ nazwę swojego królestwa. Interesujące nas dane zapisane są następująco (przesunięcie jest względem pierwszej litery nazwy królestwa):

Offset	
SUPPLIES	71d
FOOD	75d
WOOD	79d
METAL	83d
HORSES	87d
TEXTILES	91d
TECH	95d
GOLD	25d

Każda z danych zajmuje 4 bajty i należy w nie wpisać 2FFFFFFh. UWAGA! LEGIONS zapisuje najstarszy bajt na POCZĄTKU, a najmłodszy na KONCU, a więc odwrotnie niż jest to ogólnie przyjęte. Np. jeśli pierwsza litera nazwy jest pod offsetem 84465d to złoto zapisane jest pod offsetem 84440d. Pod offset ten należy wpisać 2Fh, pod następny FFh, itd.

LIGA POLSKA

■ Modyfikujemy plik *.LSV. W SG odszukujemy nazwisko zawodnika – po nim znajduje się litera określająca pozycję na jakiej gra (B – bramkarz, O – obrońca, P – pomocnik, N – Napastnik). Następne cztery bajty określają kolejno technikę, szybkość, podanie i strzał – należy wpisać 32h. Pieniądże zapisane są pod offsetem 8C6Fh – wpisujemy FFFFh.

Andrzej Gutkiewicz & Mac & Ivan, Warszawa

LITTLE BIG ADVENTURE

■ Zmian należy dokonać pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
269d	Kasa (2 bajty)
273d	Maksymalna liczba żyć (koniczynek)
434d	Ilość paliwa
464d	Bieżąca liczba żyć (koniczynki)

Yankes, Warszawa

■ Zmian dokonujemy w pliku Sx.LBA

Offset	Znaczenie	Wpisać
0107h	energia życiowa	32h
0108h	pieniądze	03E7h
010Ah	poziom magii	04h
010Bh	energia magiczna	50h
010Ch	pudełka na koniczynkę	0Ah
01ADh	ilość paliwa	
01CBh	ilość koniczynki	

Plecak: pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset	Przedmiot
05h	holomapa
06h	magiczna kula
07h	maczeta
08h	róg

09h	magiczna szata
0Ah	księga BU
0Bh	talizman
0Ch	butelecza z magiczną wodą
0Dh	czerwona karta magnetyczna
0Eh	niebieska karta
0Fh	karta ID (prawdziwa)
10h	karta ID (fałszywa)
11h	latający tornister
12h	snowboard
13h	mecha-pingwin
14h	kanister z benzyną
15h	flaga piracka
16h	flet
17h	gitara
18h	suszarka
19h	klucz
1Ah	butełka z syropem
1Bh	pusta butelka
1Ch	bilet
1Dh	tabliczka do drzwi
1Eh	dzbaneł do kawy
1Fh	list
20h	liść koniczynki

Lukasz Augustyński, Oleśnica

MAGIC CARPET

■ Zmieniamy plik CARPET*.GAM. Pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset	Znaczenie
104d	Ognista kula
105d	Serduszko
106d	Turbo do przodu
107d	Przywłaszczenie mana

MAGIC
SCARPET



108d	Tarcza
109d	Oko
110d	Wąwóz
111d	Burza ognia
112d	Wulkan
113d	Krater
114d	Teleport
115d	Smycz
116d	Niewidzialność
117d	Ręka
118d	Dywan
119d	Piorun
120d	Zamek
121d	Trupy
122d	Burza piorunów
123d	Magnez mana
124d	Ogień
125d	Turbo do tyłu
126d	Wybuch
127d	Miotacz ognia

Piotr Surowy, Wrocław

MASTER OF ORION

■ Zmian należy dokonać w pliku SAVEx.GAM. Przesunięcie należy liczyć względem początku nazwy planety.

Offset	Znaczenie
13d	x-owa współrzędna planety (2 bajty)
15d	y-owa współrzędna planety (2 bajty)

Uwaga! Rozmiary galaktyk są następujące: mała – 205x175; średnia – 270x240; duża 320x270; olbrzymia – 380x330.

33d	typ planety
00h	– planeta jest niewidzialna, ale produkuje!!!
01h	– RADIATED
02h	– TOXIC
03h	– INFERNO
04h	– DEAD
05h	– TUNDRA
06h	– BARREN
07h	– MINIMAL
08h	– DESERT
09h	– STEPPE
0Ah	– ARID
0Bh	– OCEAN
0Ch	– JUNGLE
0Dh	– TERRAN
0Eh	– GAIA!!!

37d	kolor powierzchni planety
41d	bonusy
00h	– ULTRA POOR
01h	– POOR
02h	– normalna
03h	– ARTIFACTS
04h	– RICH
05h	– ULTRA RICH
06h	– ORION

07h	– HOSTILE
09h	– FERTILE
105d	SHIELD wokół planety (maksymalnie 1Eh)

Marcin Świątkiewicz, Opole



MASTER OF MAGIC

■ SG tej gry ma stałą długość, co stanowi chlubny wyjątek wśród programów, które ukazały się ostatnio. Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.GAM. Złoto jest zapisane pod offsetem 0D3Eh (2 bajty), a mana pod offsetem 0C44h (2 bajty). Dane każdego miasta zajmują 114 bajtów, poniżej te najważniejsze (przesunięcie liczone względem pierwszej litery nazwy miasta).

Znaczenie	Przesunięcie
Nazwa miasta	0d
Rasa mieszkańców	14d
00h	– Barbarian
01h	– Beastmen
02h	– Dark Elf
03h	– Draconian
04h	– Dwarfen
05h	– Gnom
06h	– Halfling
07h	– High Elf
08h	– High Men
09h	– Klackon
0Ah	– Lizardman
0Bh	– Nomad
0Ch	– Orc
0Dh	– Troll



Ludność:	
Liczba tysięcy	20d (1 bajt)
Liczba dziesiątek	24d (1 bajt)
Budynki:	
Barracks	34d
Armory	35d
Fighters Guild	36d
Armors Guild	37d
War College	38d
Smithy	39d
Stable	40d
Animists Guild	41d
Fantastic Stable	42d
Ship Wrights Guild	43d
Ship Yard	44d
Maritime Guild	45d
Sawmill	46d
Library	47d
Sages Guild	48d
Oracle	49d
Alchemists Guild	50d
University	51d
Wizards Guild	52d
Shrine	53d
Temple	54d
Parthenon	55d
Cathedral	56d
Marketplace	57d
Bank	58d
Merchants Guild	59d
Granary	60d
Farmers Market	61d
Foresters Guild	62d
Builders Guild	63d



Mechanicians Guild	64d
Miners Guild	65d
City Walls	66d
Enchantments:	
Wall Of Fire	67d
Chaos Rift	68d
Dark Rituals	69d
Evil Presence	70d
Cursed Lands	71d
Pestilence	72d
Cloud Of Shadow	73d
Famine	74d
Flying	75d
Nature Ward	76d
Sorcery Ward	77d
Chaos Ward	78d
Life Ward	79d
Death Ward	80d
Nature's Eye	81d
Earth Gate	82d
Stream Of Life	83d
Gaia's Blessing	84d
Inspirations	85d
Prosperity	86d
Astral Gate	87d
Heavenly Light	88d
Consecration	89d
Wall Of Darkness	90d
Altar Of Battle	91d
Nightshade	92d



Uwaga! Przy wpisywaniu liczby ludności nie można przekroczyć maksymalnego rozmiaru miasta (patrz opcja Surveyor). Aby wyczarować budynek należy pod podane przesunięcie wpisać 01h. Trzeba jednak uważać – jeśli dana rasa nie może stawiać tego typu budowli, mogą pojawić się różne efekty uboczne. Żeby na miasto działało wybrane Enchantment, należy pod podane przesunięcia wpisać wartość z zakresu 01h – FFh oznaczającą moc czaru.

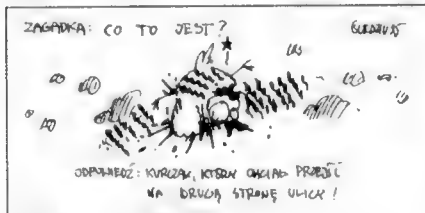
Andrzej Buzow, Warszawa

MENZOBERANZAN

■ Grzebiemy w pliku SAVE.DAT w katalogu SAVExx. Wszystkie wartości oprócz H.P. zajmują po 2 bajty.

Offset	Znaczenie
Postać nr 1	
2F89h	H.P. (4 bajty)
2F8Dh	Level (pierwszej profesji)
2F8Fh	Level (drugiej profesji)
2F91h	Level (trzeciej profesji)
2F9Fh	STR
2FA1h	DEX
2FA3h	CON
2FA5h	INT
2FA7h	WIS
2FA9h	CHA
2FABh-2FC8h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
2FC9h	Lewa ręka

2FCBh	Prawa ręka
2FCDh	Klatka piersiowa
2FCFh	Głowa
Postać nr 2	
33A5h	H.P. (4 bajty)
33A9h	Level (pierwszej profesji)
33ABh	Level (drugiej profesji)
33ADh	Level (trzeciej profesji)
33BBh	STR
33BDh	DEX
33BFh	CON
33C1h	INT
33C3h	WIS
33C5h	CHA
33C7h-33E4h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
33E5h	Lewa ręka
33E7h	Prawa ręka
33E9h	Klatka piersiowa
33EBh	Głowa
Postać nr 3	
37C1h	H.P. (4 bajty)
37C5h	Level (pierwszej profesji)
37C7h	Level (drugiej profesji)
37C9h	Level (trzeciej profesji)
37D7h	STR
37D9h	DEX



37DBh	CON
37DDh	INT
37DFh	WIS
37E1h	CHA
37E3h-3800h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3801h	Lewa ręka
3803h	Prawa ręka
3805h	Klatka piersiowa
3807h	Głowa
Postać nr 4	
38DDh	H.P. (4 bajty)
38E1h	Level (pierwszej profesji)
38E3h	Level (drugiej profesji)
38E5h	Level (trzeciej profesji)
38F3h	STR
38F5h	DEX
38F7h	CON
38F9h	INT
38FBh	WIS
38FDh	CHA
38FFh-3C1Ch	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3C1Dh	Lewa ręka

3C1Fh	Prawa ręka
3C21h	Klatka piersiowa
3C23h	Głowa

W offseety rak najlepiej wpisać 0016h i 001Eh, klatki 015Dh, a głowy 00A3h. W offseety leveli – 000Fh, H.P. 00FF00Fh, a STR, ..., CHA – 0064h
MERLIN & ZIG, Warszawa

METAL MUTANT

■ Modyfikujemy plik SOS.FIC. W offsecie 0Fh zapisany jest numer planszy, np. 7Eh – pojedynek z ARODA 7. Poza tym pod poniższe offseety należy wpisać 00h.

Offset	Znaczenie
81h	Axe (Cyborg)
82h	Rope (Cyborg)
83h	Torpedo (Tank)
84h	Radar (Tank)
85h	Cyberstix (Dino)
86h	Głobos (Dino)
87h-88h	"Kara" za złe odpowiedzi
8Ah	Hipnotic Eyes (Dino)
8Bh	Wybuch (Cyborg)

Dulbebo, Brzezina

PANZER GENERAL

■ Zmian dokonujemy w pliku GAME.SVx. Licząc przesunięcie od pierwszego bajtu nazwy otrzymujemy:

Offset	Znaczenie
0d	Nazwa
21d	typ jednostki (2 bajty)
23d	środek transportu
27d	x-owa współrzędna hexa (2 bajty)
29d	y-owa współrzędna hexa (2 bajty)
31d	siła jednostki
35d	zapas paliwa
36d	ilość amunicji
37d	poziom okopania
39d,40d	doświadczenie (starszy bajt jest mnożony przez 100, a następnie oba bajty są sumowane)
41d	zasięg ruchu jednostki (w Movement Cost)
42d	flaga ruchu (00h-jednostka może się poruszać, 01h-nie może)
46d	Kills (2 bajty)
48d	Suppresion

Ze względu na zmienną długość SG nie ma stałego offsetu dla punktów PRESTIGE, ale istnieje prosty sposób na znalezienie go. Pierwsza metoda to przeliczenie liczby punktów na system heksadecymalny i odnalezienie go w pliku. Niestety najczęściej otrzymujemy klikanaście pozycji i trzeba sprawdzić wszystkie. Druga metoda jest dłuższa, ale skuteczniejsza. Wystarczy wczytać SG, uzupełnić stan jakiejś jednostki i nagrać SG. Następnie porównujesz oba SG – jedyne różnice wystąpią w danych tej jednostki oraz w zapisie punktów PRESTIGE (2 bajty). Lista jednostek (wraz z transportowymi):

0001h	BF 109e	0028h	Pz 38(t)F	004Fh	Wespe
0002h	BF 109f	0029h	Pz 38(t)G	0050h	Hummel
0003h	BF 109g	002Ah	SdKfz 7/1	0051h	FlaKPz 38(t)
0004h	BF 109k	002Bh	Pz IIIe	0052h	37 FlaKPz IV
0005h	FW 190a	002Ch	Pz IIIG	0053h	Wirbelwind
0006h	FW 190d9	002Dh	Pz IIH	0054h	Ostwind I
0007h	ME 262A1	002Eh	Pz IIJ	0055h	SdKfz 10/4
0008h	ME 163B/Komet	002Fh	Pz IIIN	0056h	Opel 6700
0009h	HE 219	0030h	Pioniere Inf	0057h	SPW 250/1
000Ah	HE 162	0031h	Pz IVD	0058h	SPW 251/1
000Bh	DO 335	0032h	Pz IVG	0059h	PSW 222/4r
000Ch	BF 110c	0033h	Pz IVH	005Ah	PSW 231/6r
000Dh	BF 110d	0034h	Pz IVJ	005Bh	PSW 233/8r
000Eh	BF 110e	0035h	Panther D	005Ch	PSW 234/1-8r
000Fh	BF 110g	0036h	Panther A	005Dh	3.7 PaK35/36
0010h	ME 210c	0037h	Panther G	005Eh	5 PaK38
0011h	ME 410a	0038h	Tiger I	005Fh	7.5 PaK40
0012h	FW 190g	0039h	Tiger II	0060h	8.8 PaK43/41
0013h	FW 190f	003Ah	StuG IIIB	0061h	Pz IVF2
0014h	JU 87B	003Bh	StuG IIIF	0062h	7.5 leFk 16nA
0015h	JU 87R	003Ch	StuG IIIF/8	0063h	10.5 leFh 18
0016h	JU 87D	003Dh	StuG IIIG	0064h	15 sFh 18
0017h	JU 188a	003Eh	Stuh 42	0065h	17 K18
0018h	DO 17z	003Fh	Hetzer	0066h	2 FlaK38(4)
0019h	HE 111H2	0040h	Jagdpanzer	0067h	3.7 FlaK36
001Ah	JU 88A	0041h	Jp Elefant	0068h	8.8 FlaK18
001Bh	DO 217e	0042h	StuG IV	0069h	39 Wehr Inf
001Ch	HE 177a	0043h	Jadg pz IV/48	006Ah	43 Wehr Inf
001Dh	JU 52g5e	0044h	Jadg pz IV/70	006Bh	40 Wehr HW
001Eh	ME 323d	0045h	Jadg Panther	006Ch	43 Wehr HW
001Fh	Pz IA	0046h	Jadg Tiger	006Dh	40 LuftW FJ
0020h	Pz IB	0047h	Pz Jager IB	006Eh	43 LuftW FJ
0021h	Pz IIA	0048h	Marder II	006Fh	PSW 234/2-8r
0022h	Pz IID	0049h	Marder IIH	0070h	PSW 232/8r
0023h	Pz IIF	004Ah	Marder IIIM	0071h	PO PZL P11c
0024h	8.8. FK18 ATG	004Bh	Nashorn	0072h	PO PZL P24g
0025h	Lynx	004Ch	sIG IB	0073h	PO PZL P23b
0026h	Pz 35(t)	004Dh	sIG II	0074h	PO PZL P37b
0027h	Pz 38(t)A	004Eh	sIG 38(t)M	0075h	PO TK3
				0076h	PO 7TP
				0077h	PO Infantry
				0078h	PO Cavalry
				0079h	AF 75mm Gun
				007Ah	GB Inf 43
				007Bh	GB HW Inf 43
				007Ch	AF 37mm ATG
				007Dh	AF Truck
				007Eh	FR Potez 63
				007Fh	FR CHk 75A-1
				0080h	FR Ms 406
				0081h	FR D520S
				0082h	FFR M5
				0083h	FFR M4A1
				0084h	FR Bloch 174
				0085h	FR Amiot 143
				0086h	FR Ch Lr H35
				0087h	FR CL AMX R40
				0088h	FR AMC 35





0089h FR Ch D1 IG
 008Ah FR Ch S35
 008Bh FR Ch B1-bis
 008Ch FR Truck
 008Dh FR Infantry
 008Eh FR 25mm ATG
 008Fh FR 47mm ATG
 0090h FR 75mm ATG
 0091h FR 75mm Gun
 0092h FR 105mm Gun
 0093h FR 155mm Gun
 0094h FR 40mm AD
 0095h NOR F-DXXIII
 0096h NOR Infantry
 0097h NOR 75mm Gun
 0098h AD Mk I SP
 0099h AD Mk II SP
 009Ah AD Mk I Fort
 009Bh AD Mk II Fort
 009Ch LC CR42
 009Dh LC PZL P24
 009Eh LC F-DXXI
 009Fh LC Infantry
 00A0h SdKfz 6/2
 00A1h FR HFII
 00A2h GB Hur I
 00A3h GB Spit I
 00A4h GB Spit II
 00A5h GB Hur IID
 00A6h GB Spit VB
 00A7h GB Hur IV
 00A8h GB Spit IX
 00A9h GB Meteor III
 00AAh GB Spit XIV
 00ABh GB Spit XVII
 00ACh GB Blen Mk I
 00ADh GB Blen Mk IV
 00AEh GB Mosq VI
 00AFh GB Typhoon IB
 00B0h Stir Mk I
 00B1h GB Lancaster
 00B2h GB C-47
 00B3h GB Matilda I
 00B4h GB Matilda II
 00B5h GB Mk I A9
 00B6h GB Mk III A13
 00B7h GB Crdr I
 00B8h GB Crdr II
 00B9h GB Crdr III
 00BAh GB Crom IV
 00BBh GB Crom VII
 00BCh GB Crom VI
 00BDh GB Grant
 00BEh GB Chal A30
 00BFh GB Comet
 00C0h GB M3 Stuart
 00C1h GB Sherman
 00C2h GB Sh Firefly

00C3h GB M5 Stuart
 00C4h GB Church III
 00C5h GB Church IV
 00C6h GB Church VI
 00C7h GB Church VII
 00C8h GB Achilles
 00C9h GB Archer
 00CAh GB M7 Priest
 00CBh GB Sexton
 00CCh GB 40mm SPAD
 00CDh GB AEC I
 00CEh GB AEC II
 00CFh GB Humber SC
 00D0h GB Daimler SC
 00D1h GB AEC III
 00D2h GB Ram Kg
 00D3h GB Bren Ca
 00D4h GB 3 Tn Lorry
 00D5h GB Inf 39
 00D6h GB HW Inf 39
 00D7h GB Bridge Eng
 00D8h GB Para 39
 00D9h GB 2 Pdr ATG
 00DAh GB 6 Pdr ATG
 00DBh GB 17 Pdr ATG
 00DCh GB 25 Pdr ATG
 00DDh GB 5.5" Gun
 00DEh GB 6" Gun
 00DFh GB 7.2" Gun
 00E0h GB 20mm SPAA
 00E1h GB 40mm AD
 00E2h GB 3" AD
 00E3h GB Para 43
 00E4h ST I-16
 00E5h ST Yak-1
 00E6h ST MiG-3
 00E7h ST La-3
 00E8h ST Yak-9M
 00E9h ST Yak-1M
 00EAh ST Yak-7B
 00EBh ST La-5
 00ECh ST Yak-9

00EDh ST La-7
 00EEh ST II-4
 00EFh ST PE-2
 00F0h ST II-2
 00F1h ST II-2M3
 00F2h ST II-10
 00F3h ST PE-8
 00F4h ST SU-152 AT
 00F5h ST Z25mm SPAA
 00F6h ST BA-10
 00F7h ST BA-64
 00F8h ST BT-5
 00F9h ST BT-7
 00FAh ST T-28M1
 00FBh ST T-34/40
 00FCh ST T-34/41
 00FDh ST T-34/43
 00FEh ST T-34/85
 00FFh ST T-70
 0100h ST T-60
 0101h ST T-40
 0102h ST SU-85
 0103h ST SU-122
 0104h ST SU-152
 0105h ST KV-1/39
 0106h ST KV-1/41
 0107h ST KV-1/42
 0108h ST KV 2
 0109h ST KV 85
 010Ah ST IS-2
 010Bh ST SU-100
 010Ch ST ISU-122
 010Dh ST ISU-152
 010Eh ST ISU-152 AT
 010Fh ST Para
 0110h ST Truck
 0111h ST SMG Inf
 0112h ST Infantry
 0113h ST Cavalry
 0114h ST Bridge Eng
 0115h ST 45mm ATG
 0116h ST 57mm ATG

0117h	ST 76mm ATG	0143h	IT 47mm ATG	016Fh	US M4A3 (76)W
0118h	ST 12.2cm Gun	0144h	IT Fiat Truck	0170h	US M7
0119h	ST 15.2cm Gun	0145h	IT Infantry	0171h	US M8 HMC
011Ah	ST 7.6cm AD	0146h	IT Bersgiri	0172h	US GM Truck
011Bh	AF Carrier	0147h	IT 75mm Gun	0173h	US M10
011Ch	AF Battleship	0148h	IT 105mm Gun	0174h	US M12 GMC
011Dh	AF BtCruiser	0149h	IT 155mm Gun	0175h	US M15A1 MGMC
011Eh	AF HvyCruiser	014Ah	Bridge Eng	0176h	US M16 MGMC
011Fh	AF LtCruiser	014Bh	AF Partisans	0177h	US M18
0120h	AF Destroyer	014Ch	Bulgarian Inf	0178h	US M24
0121h	AF T-Boat	014Dh	Hungarian Inf	0179h	US M26
0122h	AF Submarine	014Eh	Rumanian Inf	017Ah	US M36
0123h	AF Transport	014Fh	Greek Inf	017Bh	US Inf 41
0124h	Battleship Bk	0150h	Yugoslav Inf	017Ch	US Inf 43
0125h	Battleship DI	0151h	US P38 Ltng	017Dh	US Inf HW 41
0126h	Heavy Cruiser	0152h	US P40 Whwk	017Eh	US Inf HW 43
0127h	Light Cruiser	0153h	US P51B Mustg	017Fh	US Para 41
0128h	Z-Destroyer	0154h	US P51D Mustg	0180h	US Para 43
0129h	T-Destroyer	0155h	US P51h Mustg	0181h	US Rangers 43
012Ah	U-Boat	0156h	US P47B Tbolt	0182h	US Eng 41
012Bh	Transport	0157h	US P47D Tbolt	0183h	US Eng 43
012Ch	S-Boat	0158h	US P47N Tbolt	0184h	US Bridge Eng
012Dh	IT Re 2000/F1	0159h	US B25B Mitch	0185h	US 37mm ATG
012Eh	IT Re 2005/S	015Ah	US B25h Mitch	0186h	US 57mm ATG
012Fh	IT Centauro	015Bh	US B26C Mardr	0187h	US 3" ATG
0130h	IT Ma C202/F	015Ch	US A26 Inv	0188h	US 75mm Gun
0131h	IT Ma C205/O	015Dh	US B17F FF	0189h	US 105mm Gun
0132h	IT BA65	015Eh	US B17G FF	018Ah	US 155mm Gun
0133h	IT CA309	015Fh	US B24D Lib	018Bh	US 8" Gun
0134h	IT P108 Bi	0160h	US B29 SF	018Ch	US 40mm AD
0135h	IT SM 82	0161h	US B32 Dom	018Dh	US 3" AD



0136h	IT AB-40	0162h	US C47	019Ch	FPO M8 LAC
0137h	IT AB-41	0163h	US M2 Halfrkr	019Dh	FPO Bren Ca
0138h	IT Sem L-47	0164h	US M2A4	019Eh	FPO Truck
0139h	IT Sem M-40	0165h	US M3 GMC	019Fh	FPO Infantry
013Ah	IT Sem M-41M	0166h	US M3	01A0h	FPO Para
013Bh	IT Sem M-42	0167h	US M4	01A1h	FPO 6 Pdr ATG
013Ch	IT Sem M-42M	0168h	US M4A1	01A2h	FPO 25 Pdr
013Dh	IT L6/40	0169h	US M5	01A3h	FPO 6" Gun
013Eh	IT M13/40	016Ah	US M4A3	01A4h	Strongpoint
013Fh	IT M14/41	016Bh	US M4A3 (105)	01A5h	Fort
0140h	IT M15/42	016Ch	US M4A3E2	01A6h	Nebelwerfer
0141h	IT 75mm SPAD	016Dh	US M4A3E2 (76)	01A7h	Katyusha BM13
0142h	IT 90mm Breda	016Eh	US M4A1 (76)W	01A8h	Katyusha BM31

PIRATES

■ Zmian dokonujemy w pliku PIRATESx.SAV

Offset	Znaczenie
392d	Liczba statków (max. 8)
238d-240d	Stan własnego konta
242d-244d	Liczba akrów ziemi
246d-247d	Ilość złota u kupca (w mieście, w którym jesteś)
111d	Tytuły hiszpańskie
00h	Letter of marque
01h	Ensign
02h	Captain
03h	Major
04h	Colonel
05h	Admiral
06h	Baron
07h	Count
08h	Markiz
09h	Duke
112d	Tytuły angielskie
113d	Tytuły francuskie
114d	Tytuły holenderskie
118d	Stan cywilny
00h	Kawaler
01h	Żonaty

416d-423d Stan i rodzaj statku

Za stan statku odpowiadają cztery starsze bity (0h – sprawny, 1h – zniszczone żagle, 2h – zniszczony maszt, 3h – przeciek kadłuba). Cztery młodsze bity określają typ statku (0h – pinnace, 1h – sloop, 2h – barka, 3h – cargo fluyt, 4h – merchant, 5h – fast galleon lub frigate (od 1660 r.), 6h – war galleon, 7h – galleon). Na przykład wpisanie pod offset 416d wartości 17h zastąpi pierwszy statek galeonem ze zniszczonymi żaglami.

Poza tym offsety 578d, 580d, 582d, 586d i podobne odpowiadają za mapę skarbów.

Jurek, Szczecin

■ Należy nagrać stan gry na pierwszej pozycji. Zmieniamy plik DISKS.

Offset	Znaczenie
5907d	liczebność załogi (2 bajty)
5909d	armaty
5911d	złoto (2 bajty)
5913d	jedzenie (w tonach)
5914d	goods
5915d	cukier
5919d	liczba statków
5920d-5927d	typy statków
00h	pinnace
01h	sloop
02h	bark
03h	cargo fluyt
04h	merchantman
05h	fregata
06h	galeon wojenny
07h	galeon

Maciej Górnicki, Wołomin

QUARANTINE

■ Zmiany w pliku SAVEx.GAM. Pod offsety 45d, 53d, 61d, 77d trzeba wstukać 01h, co da następujące bronie: PUNISHER, FIRE BELCHER, REAPER BACK, BUMPER. Ponadto pod 69d należy wpisać 01h – daje JACK RACK lub 02h – WINDOWMAKER. Pod offset 85d wstukujemy 01h dla HOOD GUNS lub 02h dla HOOD GUNS 2. Pod offsety 49d, 65d wpisać FF10h, pod 57d, 73d, 81d – FF05h, a pod 89d F703h – co daje pełne magazynki. Ponadto wstukanie pod offset 109d – 01h, a pod 113d – FF05h daje maksymalny ARMOUR, a pod 101d – 01h, 105d – 63h maksimum BATERIE. Na koniec po 121d wpisujemy 03h co zwiększa BOOST-INTRO.

Tomasz Goraziński, Warszawa



■ Zmieniamy plik SAVEx.GAM.

Offset	Znaczenie
43d	Energia (wpisać 7777h)
45d	01h – Punisher
	02h – Mr. Mulch
	03h – Banshee
	04h – Shocker
53d	01h – Fire Belcher
	02h – Charbroiler
	03h – Can Man
	04h – Fission Boy
61d	01h – Reaper Back
	02h – Hidden Shriek
	03h – Obliterater
	04h – Snakebite
69d	01h – Windowmaker
	02h – Devastater
	03h – Backjack
77d	01h – Trasher
	02h – Backstabber
85d	01h – HG .22 Cal
	02h – HG + UZI .33 Cal
101d	Ilość baterii (max. 3)
109d	Typ pancerza
	01h – Steel
	02h – Titanium
	03h – Plastiksteel
6551d	Pieniądze (wpisujemy 7777h)

Czarniecki Adam, Ruma

REUNION

■ W SG odnajdujemy ciąg NAZWA_PLANE-TY_FORCES. Poniższe poprawki umożliwiają stworzenie potężnych sił obronnych na każdej planecie. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery ciągu.

Offset	Znaczenie
27d	Liczba HUNTER'ów (2 bajty)
29d	Liczba Laserów przenoszonych przez HUNTERY (2 b.)
31d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
37d	Liczba FIGHTER'ów (2 bajty)
41d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
43d	Liczba Missile (2 bajty)
47d	Liczba DESTROYER'ów (2 bajty)
51d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
53d	Liczba Missile (2 bajty)
55d	Liczba Plasma Gun (2 bajty)
57d	Liczba CRUISER'ów (2 bajty)
63d	Liczba Missile (2 bajty)
65d	Liczba Plasma Gun (2 bajty)
67d	Liczba TROOPER'ów (2 bajty)
69d	Liczba Laserów (2 bajty)
77d	Liczba TANK'ów (2 bajty)
79d	Liczba Laserów (2 bajty)
81d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
87d	Liczba AIRCRAFT'ów (2 bajty)
91d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
93d	Liczba Missile (2 bajty)
97d	Liczba MISSILE TANK'ów (2 bajty)
103d	Liczba Missile (2 bajty)

Uwaga! Należy pamiętać aby ilość broni odpowiadała możliwościom pojazdu, np.: Hunter może mieć 2 lasery, więc jeśli wpisujesz na skład 1000 Hunterów, to pod liczbę laserów musisz wpisać 2000!!!

Wojciech Maciejewski, Sopot

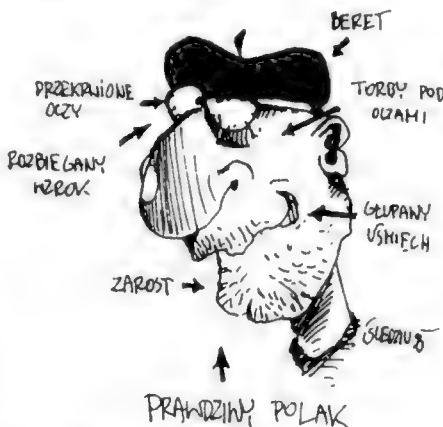


SABRE TEAM

■ Zmian dokonujemy w pliku WEAPSAS.SVx. Podane niżej offsety należy wpisać FFh, co daje 255 przedmiotów każdego typu.

Offset	Przedmiot
02h	MP5A3
06h	MP53D
0Ah	MP5K
0Eh	Accuracy International PM
12h	Self-Loading Rifle (SLR)
16h	M16A2

1Ah	L2A3 Stearling
1Eh	SA-80
22h	L7A2
26h	G3
2Ah	9mm, 30 Round magazine
2Eh	9mm, 34 Round magazine
32h	7.62mm, 10 Round magazine
36h	7.72mm, 20 Round magazine
3Ah	5.56mm, 30 Round magazine
3Eh	50 bullet 7.62mm belt-feed
42h	Stun grenade
46h	CS gas canister
4Ah	S10 Respirator
4Eh	Billet-proof jacket
52h	Medical Kit



Ponadto zmiany w pliku SAVEPEOP.SVx znacznie udoskonalią naszych żołnierzy.

Offset	Wpisać	Offset	Wpisać
2Ch	C4h	2Dh	63h
30h	C5h	36h	63h
38h	C7h	1C1h	64h
1C3h	63h	1C5h	64h
1CBh	63h	1CDh	64h
358h	BFh	35Ah	63h
35Ch	B8h	362h	63h
364h	BAh	4DAh	63h
4DC	18h	4DEh	63h
4E4h	1Ah	4E6h	63h
696h	63h	698h	6Fh
69Ah	63h	6A0h	69h
6A2h	63h	82Dh	66h
82Fh	63h	831h	66h
837h	63h	839h	66h
9D6h	63h	9D8h	5Fh
9DAh	63h	9E0h	59h
9E2h	63h	B77h	63h
B79h	67h	B7Bh	63h
B81h	67h	B83h	63h

SILVERBALL

■ Modyfikujemy plik HISCORE.PIN.

Stół FANTASY:

Miejsce I: imię – offsety 00d-02d, punkty 04d-07d

Miejsce II: imię – offsety 08d-10d, punkty 12d-15d

Miejsce III: imię – offsety 16d-18d, punkty 20d-23d

Stół BLOOD:

Miejsce I: imię – offsety 120d-122d, punkty 124d-127d

Miejsce II: imię – offsety 128d-130d, punkty 132d-135d

Miejsce III: imię – offsety 136d-138d, punkty 140d-143d

Stół SNOOKER CHAMP:

Miejsce I: imię – offsety 200d-202d, punkty 204d-207d

Miejsce II: imię – offsety 208d-210d, punkty 212d-215d

Miejsce III: imię – offsety 216d-218d, punkty 220d-223d

Stół ODYSSEY:

Miejsce I: imię – offsety 240d-242d, punkty 244d-247d

Miejsce II: imię – offsety 258d-260d, punkty 262d-265d

Miejsce III: imię – offsety 266d-268d, punkty 270d-273d

STRIP POKER PROFESSIONAL

■ Zmieniamy plik SAVEGAME.DAT. W liniach za imionami przeciwników zapisany jest stan ich gotówki oraz garderoby. Pierwszą i drugą liczbę zamieniamy na 01d – teraz wystarczy jedna wygrana!

Andrzej Buzow

SYNDICATE

■ Zmian należy dokonywać w pliku xx.GAM, w katalogu SAVE.

Offset	Wpisać
Stan zegara	18h, 19h według uznania
Kod agenta nr 1	138h 00h
Uzbrojenie agenta nr 1	139h–158h patrz niżej
Kod agenta nr 2	160h 01h
Uzbrojenie agenta nr 2	161h do 186h patrz niżej

Uwaga! Można mieć co najwyżej 18 agentów, a kod broni jest zapisywany w dwóch bajtach, więc odpowiednie wartości dla agenta nr 1 wpisujemy pod offsety 139h, 13Bh, itd.



Kod broni	Rodzaj	Nazwa broni
01h	Miscellaneous	Persuadertron
02h	Light	Pistol
03h	Heavy	Gauss Gun
04h	Light	Shotgun
05h	Automatic	Uzi
06h	Automatic	Mini Gun
07h	Heavy	Laser
08h	Assault	Flamer
09h	Assault	Long Range
0Ah	Equipment	Scanner
0Bh	Equipment	Medikit
0Ch	Assault	Time Bomb
0Dh	Miscellaneous	Access Card
0Eh	Miscellaneous	Energy Shield

CreatorS, Warszawa

TERMINATOR RAMPAGE

■ Zmian dokonujemy w pliku x.SAV.

Znaczenie	Offset	Wpisać
Zycie	40d	FFh
Ammo	74d	7FFFh
Shel	76d	7FFFh
Scat	78d	7FFFh
Conc	80d	7FFFh
Hiex	82d	7FFFh
Punkty	35d	FFFFFFFFh

Raven, Warszawa

TIE FIGHTER

■ Nagrania pilotów są w pliku imię_pilota.TFR. Ranga zapisana jest w drugim bajcie:

- 00h – FLT. Cadet
- 01h – FLT. Officer
- 02h – Lieutenant
- 03h – Capitan



04h – Commander

05h – General

Punkty są zapisane w bajtach 4-7, a punkty Skill w bajtach 8-9. Dane do Historic Missions są zapisane pod następującymi offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	520	528	536	544	552	560
Misja 2	521	529	537	545	553	561
Misja 3	522	530	538	546	554	562
Misja 4	523	531	539	547	555	563

Skróty mają następujące znaczenie:

T/F – Tie Fighter

T/I – Tie Interceptor

T/B – Tie Bomber

T/A – Tie Advanced

GUN – Assault Gunboat

T/D – Tie Defender



Pod powyższe offsety należy wpisać 01h – wszystkie misje zostaną uznane za skończone.

Punkty za Historic Missions są pod offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	136	172	200	232	264	296
Misja 2	140	176	204	236	268	300
Misja 3	144	180	208	240	272	304
Misja 4	148	184	212	244	276	308

Liczba misji zakończonych w każdej bitwie:

Bitwa	Offset	Dopuszczalne wartości	Stan bitwy
1	637	00h-06h	617
2	638	00h-05h	618
3	639	00h-06h	619
4	640	00h-05h	620
5	641	00h-05h	621
6	642	00h-04h	622
7	643	00h-05h	623

Bajt oznaczający stan bitwy może przyjmować następujące wartości: 00h – inactivated, 01h – activated, 02h – incompleted, 03h – completed.

Punkty za misje w poszczególnych bitwach znajdują się pod następującymi offsetami:

Bitwa	1	2	3	4	5	6	7
Misja 1	986	1018	1050	1082	1114	1146	1178
Misja 2	990	1022	1054	1086	1118	1150	1182
Misja 3	994	1026	1058	1090	1122	1154	1186
Misja 4	998	1030	1062	1094	1126	1158	1190
Misja 5	1002	1034	1066	1098	1130	1164	
Misja 6	1006	1070					

Rangi pomocników imperatora (Secret Order Of Emperor) są zapisane pod dziesiątym bajtem:

00h – nic

01h – First Initiate

02h – Second Circle

03h – Third Circle

04h – Fourth Circle

05h – Inner Circle

06h – Emperors' HAND

Liczba skończonych planów w treningach (wpisać 05h) oraz liczba punktów jest pod offsetami:

	Planse	Punkty
T/F	90	42
T/I	91	46
T/B	92	50
T/A	93	54
GUN	94	58
T/D	95	62

Dane statystyczne pilota są pod offsetami:

Lasery wystrzelone	– 1908
Lasery trafione	– 1912
Pociski wystrzelone	– 1920
Pociski trafione	– 1922
Zabitych	– 1626
Złapanych	– 1628
Straconych	– 1926

Liczba zdobytych statków znajduje się pod offsetami:

X-Wing	– 1632
Y-Wing	– 1634
A-Wing	– 1636
B-Wing	– 1638
Tie Fighter	– 1640
Tie Interceptor	– 1642
Tie Bomber	– 1644
Tie Advanced	– 1646
Tie Defender	– 1648
Z-95 Headhunter	– 1658
Assault Gunboat	– 1662
Tyderian Shuttle	– 1664
Escort Shuttle	– 1666
Transport	– 1672
Assault Transport	– 1674
Tug	– 1678
Container A	– 1682



PAMIĘTAJMY O TYCH, CO ZGINĘLI...



JAN B. WRACA DO DOHU Z WIECZORNEJ
LIBACJI (ZONA JANA B. MYŚLI, ŻE
BYŁ NA KURSIE KOMPUTERALNYH)

Container B	- 1684
Container C	- 1686
Container D	- 1688
Heavy Lifter	- 1690
Bulk Barge	- 1692
Freighter	- 1694
Cargo Ferry	- 1696
Modular Conveyor	- 1698
Conveyor Transport	- 1700
Corellian Transport	- 1706
Millenium	- 1708
Corvette	- 1710
Modified Corvette	- 1712
Nebulon-B Frigate	- 1714
Modified Frigate	- 1716
Star Galleon	- 1718
Carrack Cruiser	- 1720
Strike Cruiser	- 1722
Escort Cruiser	- 1724
Dreadnaught	- 1726
Calamari Cruiser	- 1728
Light Calamari Cruiser	- 1730
Interdictor	- 1732
Victory Class Star Destroyer	- 1734
Star Destroyer	- 1736
Super Destroyer	- 1738
Container E	- 1740

Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

PlusPlus, Opole

■ Zmian dokonujemy w pliku imię_pilota.TSF.

Offset	Dane
01	Status
	00h - Normal
	01h - Captured
	02h - Killed
03	Poziom trudności
	00h - Easy

01h - Medium

02h - Hard

90-95 Medale: zmienić 02h na 04h

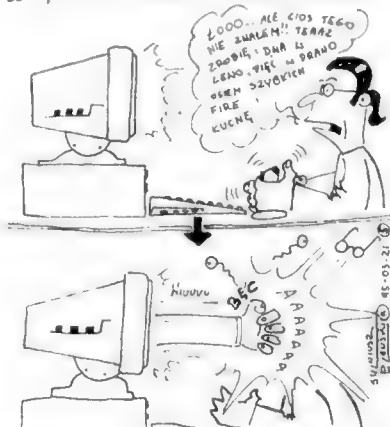
Adam Czamecki, Rumia

UFO ENEMY UNKNOWN

■ Modyfikujemy plik PROJECT.DAT w katalogu GAME_x. W podane offsety należy wpisać FFFFh, co rozpocznie badania naukowe nad danym problemem. Kolumna LN zawiera offsety, w które należy wpisać liczbę uczonych zajmujących się tymi badaniami.

Offset	Znaczenie	Liczba Naukowców
00d	Laser Weapons	192d
02d	Motion Scanner	193d
04d	Medi-Kit	194d
06d	Psi Amp	195d
08d	Heavy Plasma	196d
10d	Heavy Plasma Clip	197d
12d	Plasma Rifle	198d
14d	Plasma Rifle Clip	199d
16d	Plasma Pistol	200d
18d	Plasma Pistol Clip	201d
20d	Blaster Launcher	202d
22d	Blaster Bomb	203d
24d	Small Launcher	204d
26d	Stun Bomb	205d
28d	Alien Grenade	206d
30d	Elerium 115	207d
32d	Mind Probe	208d
34d	Ufo Power Source	209d
36d	Ufo Navigation	210d
38d	Ufo Construction	211d
40d	Alien Food	212d
42d	Alien Reproduction	213d
44d	Alien Entertainment	214d
46d	Alien Surgery	215d
48d	Examination Room	216d

CO CIŚ CZEKA GDY GRASZ W MORTALA ZBYT DŁUGO





50d	Alien Alloys	217d
52d	New Fighter Craft (Firestorm)	218d
54d	New Fighter-Transporter (Lightning)	219d
56d	Ultimate Craft (Aveneger)	220d
58d	Laser Pistol	221d
60d	Laser Rifle	222d
62d	Heavy Laser	223d
64d	Laser Cannon	224d
66d	Plasma Cannon	225d
68d	Fusion Missile	226d
70d	Laser Defence	227d
72d	Plasma Defence	228d
74d	Fusion Defence	229d
76d	Grav Shield	230d
78d	Mind Shield	231d
80d	Psi Lab	232d
82d	Hyper Wave Decoder	233d
90d	Sectoid Corpse	237d
92d	Snakeman Corpse	238d
94d	Ethereal Corpse	239d
96d	Muton Corpse	240d
98d	Floater Corpse	241d
100d	Celatid Corpse	242d
102d	Silacoid Corpse	243d
104d	Chryssaid Corpse	244d
106d	Reaper Corpse	245d
108d	Sectopod Corpse	246d
110d	Cyberdisc Corpse	247d
112d	Alien Origins	248d
114d	The Martian Solution	249d

116d	Cydonia Or Bust	250d
118d	Personal Armour	251d
120d	Power Suit	252d
122d	Flying Suit	253d
124d	Sectoid Commander	254d
126d	Sectoid Leader	255d
128d	Sectoid Engineer	256d
130d	Sectoid Medic	257d
132d	Sectoid Navigator	258d
134d	Sectoid Soldier	259d
136d	Snakeman Commander	260d
138d	Snakeman Leader	261d
140d	Snakeman Engineer	262d
142d	Snakeman Medic	263d
144d	Snakeman Navigator	264d
146d	Snakeman Soldier	265d
148d	Ethereal Commander	266d
150d	Ethereal Leader	267d
152d	Ethereal Engineer	268d
154d	Ethereal Medic	269d
156d	Ethereal Navigator	270d
158d	Ethereal Soldier	271d
160d	Muton Commander	272d
162d	Muton Leader	273d
164d	Muton Engineer	274d
166d	Muton Medic	275d
168d	Muton Navigator	276d
170d	Muton Soldier	277d
172d	Floater Commander	278d
174d	Floater Leader	279d
176d	Floater Engineer	280d
178d	Floater Medic	281d
180d	Floater Navigator	282d
182d	Floater Soldier	283d
184d	Celatid Terrorist	284d
186d	Silacoid Terrorist	285d
188d	Chryssaid Terrorist	286d
190d	Reaper Terrorist	287d

Sir Chauncey, Sosnowiec



■ W pliku ASTORE.DAT są zapisane dane obcych których złapales. Każda charakterystyka zajmuje 11 bajtów. Pierwszy oznacza rasę (01 – Sectoid, 02 – Snakeman, 03 – Ethereal, 04 – Muton, 05 – Floater) drugi – rangę (01 – Commander, 02 – Leader, 03 – Engineer, 04 – Medic, 05 – Navigator, 06 – Soldier), a trzeci – numer bazy, w której obcy jest przetrzymywany (00 – oznacza pierwszą bazę).

WACKY WHEELS

■ Poprawki wpisujemy w pliku WACKY.CFG.

Offset	Znaczenie
872h	Liczba Okrążeń
876h	Poziom Trudności
01h	– amator
02h	– pro
03h	– champion
882h	liczba twoich punktów
87Ah	grupa wyścigów
87Eh	numer wyścigu
8C3h	liczba posiadanych jezy
957h	moc silnika
01h	– 12HP
02h	– 6HP

Janusz Mrzgod, Tychy

WINGS OF FURY

■ Zmieniamy nasz ostatni SG.

Offset	Znaczenie
00d	poziom
02d	misja
04d-06d	punkty
2582d	życia (poziom MIDSHIPMAN)
4366d	życia (ENSIGN)
5430d	życia (LT JUNIOR GRADE)
5678d	życia (COMMANDER)
5974d	życia (LT COMMANDER)
6334d	życia (LIEUTENANT)
8614d	życia (CAPITAN)

Michał Kupis, Opalów

XCOM - TERROR FROM THE DEEP

■ Pieniądże są zapisane w pliku LIGLOB.DAT pod offsetem 0h i zajmują cztery bajty, w które należy wpisać 6FFFFFFFh. Charakterystyki żołnierzy są zapisane w pliku SOLDIER.DAT. Dane każdego z nich zajmują 70 bajtów i mają następującą strukturę (przesunięcie względem pierwszej litery imienia):

Offset	Znaczenie
-34d	Przyrost Time Units
-30d	Przyrost Health
-29d	Przyrost Strength
-25d	Stopień
00h	– Seaman
01h	– Able Seaman
02h	– Ensign
03h	– Lieutenant
04h	– Commander
05h	– Captain
-21d	Liczba zabitych Ułoków
-19d	Czas gojenia się ran
-17d	Liczba misji
-12d	Przyrost Stamina
-10d	Przyrost Firing Accuracy
-9d	Początkowe Time Units
-8d	Początkowe Health
-7d	Początkowe Stamina
-6d	Początkowe Throwing Accuracy
-5d	Armour
00h	– None
01h	– Aqua-Plastic Armour
02h	– Ion Armour
03h	– Mag. Ion Armour



WARCRAFT

■ Zmian dokonujemy w pliku SAVE.SAV. Pod offsety 1430d, 1442d, 1446d należy wpisać 06h, pod 1438d 64h. W offsety od 1453d do 1503d 01h, a pod 1454d, 1459d, 1464d, 1499d 02h. Od tej pory w każdej misji broni, koni i tarczy będzie pod dostatkiem, czarownicy będą mogli wzywać demony (lub żywiołaki wody) i będzie można stawiać wszystkie budowle.

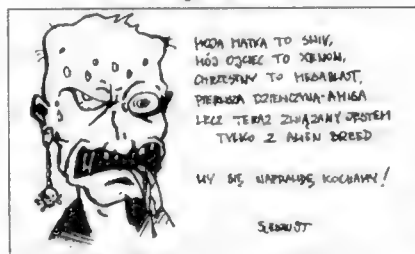
Norbert Petrich, Łódź

WARLORDS 2

■ W pliku SAVE.SAV należy odszukać nazwę jedynego z własnych miast. (Przesunięcie względem pierwszej litery nazwy miasta).

Offset	Znaczenie
17d	siła obrony miasta
19d-22d	typy jednostek produkowanych w mieście
23d-26d	czas produkcji każdej z jednostek
27d-30d	siła każdej z jednostek
31d-34d	liczba ruchów każdej z jednostek
35d-38d	koszt każdej z jednostek
39d	przychód z miasta

Markus Wielgus, Tarnobrzeg



-2d	Początkowe Firing Accuracy
-1d	Początkowe Strength
0d	Imię i Nazwisko
+28d	Przyrost Throwing Accuracy
+29d	Bravery (0Ah - 10, 09h - 20, ..., 00h - 110)
+30d	M.C. Skill
+32d	M.C. Strength
+34d	Reactions

Dane o budynkach i ilości sprzętu w bazie zajmują 296 bajtów i są zapisane w pliku BASE.DAT w następujący sposób (przesunięcie względem pierwszej litery nazwy bazy):

Offset	Znaczenie
0d	Nazwa bazy
16d,17d	Ajax Launcher
18d,19d	D.U.P. Head Launcher
20d,21d	Craft Gas Cannon
22d,23d	P.W.T. Cannon
24d,25d	Gauss Cannon
26d,27d	Sonic Oscillator
28d,29d	Ajax Torpedos
30d,31d	D.U.P. Head Torpedos
32d,33d	Gas Rounds (x50)
34d,35d	P.W.T. Ammo
36d,37d	Coelacanth / G. Cannon
38d,39d	Coelacanth / Aqua Jet
40d,41d	Coelacanth / Gauss
42d,43d	Displacer / Sonic
44d,45d	Displacer / P.W.T.
46d,47d	Dart Gun
48d,49d	Dart Clip
50d,51d	Jet Harpoon
52d,53d	Harpoon Clip
54d,55d	Gas Cannon
56d,57d	GC-AP Bolts
58d,59d	GC-HE Bolts



60d,61d	GC-Phosphorous Bolts
62d,63d	Hydro-Jet Cannon
64d,65d	HJ-AP Ammo
66d,67d	HJ-HE Ammo
68d,69d	HJ-P Ammo
70d,71d	Torpedo Launcher
72d,73d	Small Torpedo
74d,75d	Large Torpedo
76d,77d	Phosphor Torpedo
78d,79d	Gauss Pistol
80d,81d	Gauss Rifle



CHOLERA / WSZYSTKIE NIAHY
NA MARNE. PO WSZYSTKICH
SKLEPACH KOMPUTEROWYCH
WALA SIĘ TO CZERWONE
USTROJSTWO! Z CZEGO TE
SKLEPY ŻYJĄ?

82d,83d	Heavy Gauss
84d,85d	Magna-Blast Grenade
86d,87d	Dye Grenade
88d,89d	Particle Disturbance Grenade
90d,91d	Magna-Pack Explosive
92d,93d	Particle Disturbance Sensor
94d,95d	Medi-Kit
96d,97d	M.C. Disruptor
98d,99d	Thermal Tazer
100d,101d	Chemical-flare
102d,103d	Vibro Blade
104d,105d	Thermic Lance
106d,107d	Heavy Thermic Lance
108d,113d	????
114d,115d	Sonic Cannon
116d,117d	Cannon Power Clip
118d,119d	Sonic-Blasta Rifle
120d,121d	Blasta Power Clip
122d,123d	Sonic Pistol
124d,125d	Pistol Power Clip
126d,127d	Disruptor Pulse Launcher
128d,129d	Disruptor Ammo
130d,131d	Thermal Shok Launcher
132d,133d	Thermal Shok Bomb
134d,135d	Sonic Pulser
136d,137d	Zrbite
138d,139d	M.C. Reader

140d,141d	Gauss Pistol Clip
142d,143d	Gauss Rifle Clip
144d,145d	Heavy Gauss Clip
146d,147d	Aquatoid Corpse
148d,149d	Gill Man Corpse
150d,151d	Lobster Man Corpse
152d,153d	Tasoth Corpse
154d,155d	Calcnite Corpse
156d,157d	Deep One Corpse
158d,159d	Bio-Drone Corpse
160d,161d	Tentaculat Corpse
162d,163d	Triscene Corpse
164d,165d	Hallucinoid Corpse
166d,167d	Xarquid Corpse
168d-175d	????
176d,177d	Ion-Beam Accelerators
178d,179d	Magnetic Navigation
180d,181d	Alien Sub Construction
182d,183d	Alien Cryogenics
184d,185d	Alien Cloning
186d,187d	Alien Learning Arrays
188d,189d	Alien Implanter
190d,191d	Examination Room
192d,193d	Aqua Plastics
194d,195d	Alien Re-animation Zone
196d,197d	Plastic Aqua Armor
198d,199d	Ion Armour
200d,201d	Mag. Ion Armour
202d,203d	Solid Harpoon Bolts
204d,205d	Aqua Jet Missiles
206d,207d	P.W. Torpedo
208d,209d	Gauss Cannon Ammo
218d-253d	Typy budynków w bazie:
	00h – Airlock
	01h – Living Quarters
	02h – Laboratory
	03h – Workshop
	04h – Standard Sonar
	05h – Wide Array Sonar
	06h – Torpedo Defences
	07h – General Stores
	08h – Alien Containment
	09h – Gauss Defences
	0Ah – Sonic Defences
	0Bh – P.W.T. Defences
	0Ch – Bombardment Shield
	0Dh – M.C. Generator
	0Eh – M.C. Lab
	0Fh – Transmission Resolver
	10h,11h,12,13h – Sub Pen
254d-289d	Czas budowy budynku (00h – już zbudowany)
290d	Liczba Inżynierów
291d	Liczba Naukowców

Andrzej Buzow, Warszawa

specjalność. Rasy: 01h – Aquatoid, 02h – Gill Man, 03h – Lobster Man, 04h – Tasoth, 05h – Calcnite, 06h – Deep One, 07h – Bio-drone, 08h – Tentaculat, 09h – Triscene, 0Ah – Hallucinoid, 0Bh – Xarquid. Specjalności: 01h – Commander, 02h – Navigator, 03h – Medic, 04h – Technician, 05h – Squad Leader, 06h – Soldier, 07h – Terrorist.

Typ statku zapisany jest w pliku CRAFT.DAT pod offsetem 0,110,220. 00h – Triton, 01h – Hammerhead, 02h – Leviathan, 03h – Barracuda, 04h – Manta.

Marek Łas, Tarnów

ZEPELIN

■ Szukamy W SG nazwy pierwszego sterowca. Przesunięcie jest liczone od pierwszej litery nazwy.

Offset	Znaczenie	Wpisać
-62d	Pieniądze	3B9AC9FFh
-52d	Naukowcy	FFh
-50d	Zaloga doku	FFh
-48d	Pracownicy	270Fh
-28d	% Wynalazku	64h
21d	Typ zeppelinu	FFh
27d	Zaloga	01h
29d	Prędkość	FFh
31d	Pasażerowie	270Fh

Uwaga! Zmian w przesunięciach „do tyłu” można dokonać tylko przy pierwszym sterowcu! Pozostałe modyfikacje dotyczą każdego sterowca.

PAWELLO, Warszawa



■ Dane o złapanych żywcom ułokach zapisane są w pliku ASTORE.DAT. Każda charakterystyka zajmuje 12 bajtów. Pierwszy bajt oznacza rasę, a drugi

Amiga

ATAC

■ Zmian należy dokonać w pliku **SAVED_x.CAM**. Pod offsety 56d, 88d, 116d, 146d, 176d, 206d, 236d, 266d należy wpisać 01h, co ożywi wszystkich martwych pilotów. Ponadto wpisanie pod offsety 296d, 304d, 312d, 320d, 328d, 336d, 344d, 352d, 360d, 368d, 376d, 384d, 392d, 400d, 408d, 416d wartości 01h odzyska wszystkie utracone śmigłowce i samoloty. Poza tym istnieje możliwość zamiany helikopterów na odrzutowce. W tym celu należy zmienić offset $354+(n-1)*8d$ na 73d oraz $364+(n-1)*8d$ na 41d gdzie n – numer śmigłowca. Aby odzyskać helikoptery, wystarczy przywrócić stare wartości (78d i 48d).

Mavenck, Sosnowiec

BLACK CRYPT

■ Używamy **FILE MASTER-a**, opcja File Edit. Dane każdej postaci zapisane są na dysku **GAMESAVE** w zbiorach **CHARACTERSA** i **CHARACTERSB**. Nie-daleko za imieniem (**FILE MASTER** opcja **FIND**):

FIGHTER bajt 304d
CLERIC bajt 1248d
MAGIC USER bajt 2272d
DRUID bajt 3476d

Pod tym offsetem powinien znajdować się ciąg:
01 00 00 00 08 08 0F 0F 0F 0F 0F.

Pierwszy bajt oznacza poziom postaci, 5 i 6 – zdolności obronne, 7 – siłę, 8 – inteligencję, 9 – mądrość, 10 – zręczność, 11 – kondycję. Ciąg najlepiej zmienić na poniższy:

04 00 00 00 64 FF FA FA FA FA FA.

CANNON FODDER 2

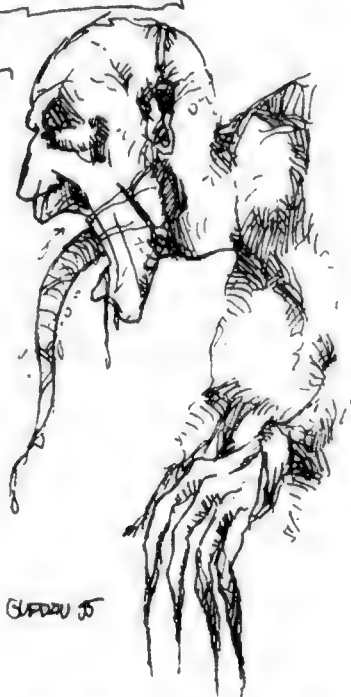
■ Zmian dokonujemy w **SG** przy pomocy **FILE MASTERA 1.11**. W nawiasie kwadratowym dane dla 14 misji.

Offset	Znaczenie
01h	numer fazy [26h]
0Dh	numer misji [0Eh]
12h-13h	liczba rekrutów
35h	liczba faz [04h]
06F6h-06F7h	liczba straconych żołnierzy
06F8h-06F9h	liczba zabitych przeciwników

SLs, Konn

■ Zmiany w **SG** przy pomocy **SUPERPROJECT D v2.0**. Można mieć 8 żołnierzy i 5 bohaterów. Pod offsetami 40h, 4Ch, 58h, 64h, 70h, 7Ch, 88h, 94h zapisana jest ranga żołnierzy. Pod offsetami 3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh, 7Ah, 86h, 92h – imiona żołnierzy, pod offsetami 48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h, 84h, 90h, 9Ch – punktacja żołnierzy, pod offsetami 1748d, 1754d,

CO HĄSIE O ATARI?



1760d, 1766d, 1772d – imiona bohaterów, 1750d, 1756d, 1762d, 1768d, 1774d – punktacja bohaterów, pod offsetami 1752d, 1758d, 1764d, 1770d, 1776d – ranga bohaterów.

ALX & DUX, Gorki Wielkie

CHAMPIONS OF KRYNN

■ Poprawek dokonujemy w pliku **CHRDATAx.SAV**.

Cecha	Offset	Wpisać
Hit Points	100d, 424d	96h
Movement	218d	64h
Stell	248d, 249d	07h, D0h
Years	99d	02h
Str	16d, 17d	14h, 14h
Int	18d, 19d	14h, 14h
Wis	20d, 21d	14h, 14h
Dex	22d, 23d	14h, 14h
Con	24d, 25d	14h, 14h
Cha	26d, 27d	14h, 14h

Piotr Sejbuk, Szczecin

CENTURION

■ Modyfikujemy plik *.CSV. Dane dotyczące prowincji zaczynają się od offsetu 64d i zajmują po 32 bajty dla każdej. Kolejność jest następująca: Italia, Car-

thago, Aegyptus, Macedonia, Gaul, Parthia, Syria, Thracia, Pontus, Asia, Cilicia, Alpes, Germania, Dalmatia, Dacia, Hispania, Mauretania, Cyrenaica, Arabia, Mesopotamia, Armenia, Sicilia, Sardinia, Britannia, Narbonensis, Scythia, Sarmatia. W bajcie 1 i 2 zapisana jest ilość ludzi zdolnych do służby wojskowej, a w 18 status prowincji: 00h – niepodległa, 01h – okupowana, 02h – sprzymierzeniec Rzymu, 03h – kolonia, 04h – część Imperium. Dane dotyczące legionów zaczynają się od offsetu 980d, zajmują po 20 bajtów i mają następującą strukturę:

Bajt	Znaczenie
2d-5d	Nazwa legionu
7d,8d	Ilość piechoty (max. 1770h)
9d,10d	Ilość konnicy (max. 0258h)
11d	Numer legionu
12d	Morale legionu
13d	Położenie legionu (numer prowincji: Italia – 00h ...Sarmatia – 1Ah)
14d	Rodzaj legionu 00h – piechota 01h – konnica 02h – armia
15d	Status legionu 00h – Ready 01h – Moved 02h – Forming

Uwaga! Można mieć co najwyżej 12 legionów!

Rafał Kwaczała, Warszawa

CIVILIZATION

■ Zmian należy dokonać w pliku *.SVE. Poprawki wyczarowują dowolny pałac w ciągu jednej tury. Na początek należy wypełnić zerami bajty od offsetu 37258d do 37271d oraz 37274d do 37295d. Teraz – pod offsety 37258d, 37260d, 37262d, 37264d, 37266d, 37268d, 37270d wpisać 04h a pod 37274d, 37276d, 37278d 03h. Ostatnia czynność to wybór stylu pałacu. Dla rzymskiego nie robimy już nic więcej. Dla greckiego pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisać 01h, a dla arabskiego pod powyższe offsety należy wpisać 02h.

Marek Kiler, Pila



PRZECH W BRACH /
ALE?... ZIEMU WIE ?!

SWEDRU JS

■ Pieniądze ukryte są pod następującymi offsetami:

Kolor	offset
Biały	314, 315
Zielony	316, 317
Niebieski	318, 319
Żółty	320, 321

Zielono-niebieski	322, 323
Różowy	324, 325
Brazowy	326, 327

W sektorach 11–17 znajdują się dane dotyczące miast. Dane o stolicy znajdują się w sektorze 11 pod offsetami:

Współrzędne miasta (x,y)	436,437
Wielkość miasta	438
Przynależność miasta	443
Budynki	432–435

Aby mieć wszystkie budowle należy wpisać 000BFFFFh.

Dane dotyczące jednostek znajdują się w sektorach 18–20. Należy odnaleźć nazwę jednostki. 17 bajtów dalej znajdują się punkty ruchu, 21 – ataku, 23 – obrony, 25 – koszt produkcji (uwaga! wpisana tam wartość jest mnożona przez dziesięć). Przy zmianie charakterystyk jednostek należy uważać gdyż jest to broń obosieczna. Jeśli w czasie gry chcesz zmienić cywilizację, którą sterujesz, to w sektorze 1 pod offsetem 3 wpiszesz numer koloru tej, którą chciałbyś pograć.

Ravikil von Harkonnen, Zielona Góra

■ Do grzebania w SG używałem programu FILE MASTER. Data gry zapisana jest w CIVILxxx.SVE pod offsetem 08h i 09h. Aby otrzymać rok pne należy wpisać liczbę powstałą przez odjęcie roku od 65535. Parametry jednostek bojowych są zapisane w pliku GAME na pierwszym dysku pod offsetami:

Jednostka	Koszt	Atak	Obrona	Ruch
Diplomat	378561	378557	378559	378553
Settlers	377677	377673	377675	377669
Caravan	378595	378591	378593	378587
Militia	377711	377707	377709	377703
Phalanx	377745	377741	377743	377737
Cavalry	377881	377877	377879	377873
Legion	377779	377775	377777	377771
Musketers	377813	377809	377811	377805
Chariot	378017	378013	378015	378009
Knights	377915	377911	377913	377907
Catapult	377949	377945	377947	377941
Riflemen	377847	377843	377845	377839
Cannon	377983	377979	377981	377975
Mech.Inf.	378085	378081	378083	378077
Artillery	378119	378115	378117	378111
Armor	378051	378047	378049	378043
Trireme	378221	378217	378219	378213
Sail	378255	378251	378253	378247
Transport	378493	378489	378491	378485
Frigate	378289	378285	378287	378281
Ironclad	378323	378319	378321	378315
Sub-Marine	378425	378421	378423	378417
Cruiser	378357	378353	378355	378349
Carrier	378459	378455	378457	378451
Battleship	378391	378387	378389	378383
Fighter	378153	378149	378151	378145
Bomber	378187	378183	378185	378179
Nuclear	378527	378523	378525	378519

W tym samym pliku zawarte są koszty budowy oraz utrzymania poszczególnych budowli. Koszt utrzymania znajduje się dwa bajty za kosztem budowy.

Budowla	Koszt budowy
Palace	376283
Barracks	376313
Granary	376343
Temple	376373
Marketplace	376403
Library	376433
Courthouse	376463
City Walls	376493
Bank	376553
Aqueduct	376523
Cathedral	376583
University	376613
Mass Transit	376643
Colosseum	376673
Factory	376703
Mfg. Plant	376733
SDI Defense	376763
Recycling Cntr	376793
Powerplant	376823
SS Structural	376913
SS Component	376943
SS Module	376973
Hydroplant	376853
Nuclear Plant	376883
Pyramids	377003
Hanging Gardens	377033
Colossus	377063
Lighthouse	377093
Great Library	377123
Oracle	377153
Great Wall	377183
Magellan's Exped.	377213
Michel's Angelo Chapel	377243
Copernicus Observatory	377273
Shakespeares Theatre	377303
I. Newton College	377333
J.S. Bach Cathedral	377363
Darwin's Voyage	377393
Hover Dam	377423
Women's Surfage	377453
Manhattan Project	377483
United Nations	377513
Apollo Program	377543
SETI Program	377573

Uwaga! Aby zmiany odniosły skutek, trzeba zacząć grę od nowa. Wszystkie offsety zostały podane dziesiętnie.

Robert Paweł, Rybnik

COLORADO

- Zmieniamy plik o nazwie SOS.FIC (dysk z grą)
 - bajt 01d – energia, wpisujemy FFh
 - bajt 03d – proch, zmieniamy na FAh
 - bajty 227d-231d – INWENTARZ:

01h	strzelba
02h	siekiera
03h	nóż
04h	granat
05h	butelka energii
06h	róg z prochem
07h	beczka prochu
08h	fajka
09h	dziecko
0Ah	srebrna kula
0Bh	order za odwagę
0Ch	bryła złota
0Dh	naszyjnik
0Eh	skóra
0Fh	złoto
10h	papier

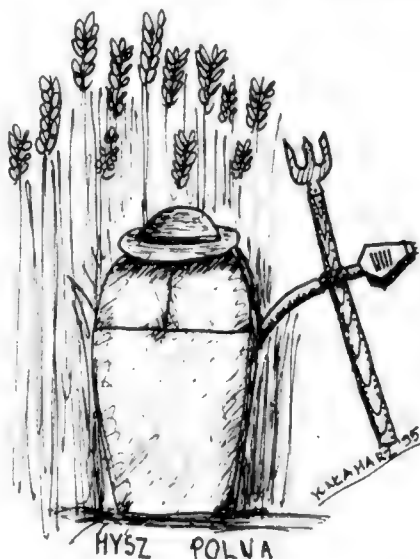
Damian Matecki, Jeleń-Laskowice

DETROIT

- Dane w SG są ukryte pod następującymi offsetami:

Znaczenie	Offset
Pracownicy dostępni	498d (2 bajty)
Pracownicy pracujący	502d (2 bajty)
Pracownicy zatrudnieni	506d (2 bajty)
Płaca pracowników	510d (2 bajty)
Technicy dostępni	500d (2 bajty)
Technicy pracujący	504d (2 bajty)
Technicy zatrudnieni	508d (2 bajty)
Płaca techników	512d (2 bajty)
Pieniądze	528d (4 bajty)
Stan konta	536d (4 bajty)
Zadłużenie	544d (4 bajty)

Spider/Arcymag, Tychy



ELVIRA 2

■ Korzystałem z programu FILE MASTER 2.2. Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

offset	wpisać	
level	27119	09h
experience	27120-27121	270Fh
power points	27123	63h
hit points	27125	63h
głowa	27141	08h
ręka	27143	08h
ręka	27145	08h
korpus	27147	08h
noga	27149	08h
noga	27151	08h
weapon skill	27099	63h
strength	27101	63h
accuracy	27103	63h
kondycja	27105	63h
WP	27107	63h
PR	27109	63h
MR	27111	63h
Intellect	27113	63h

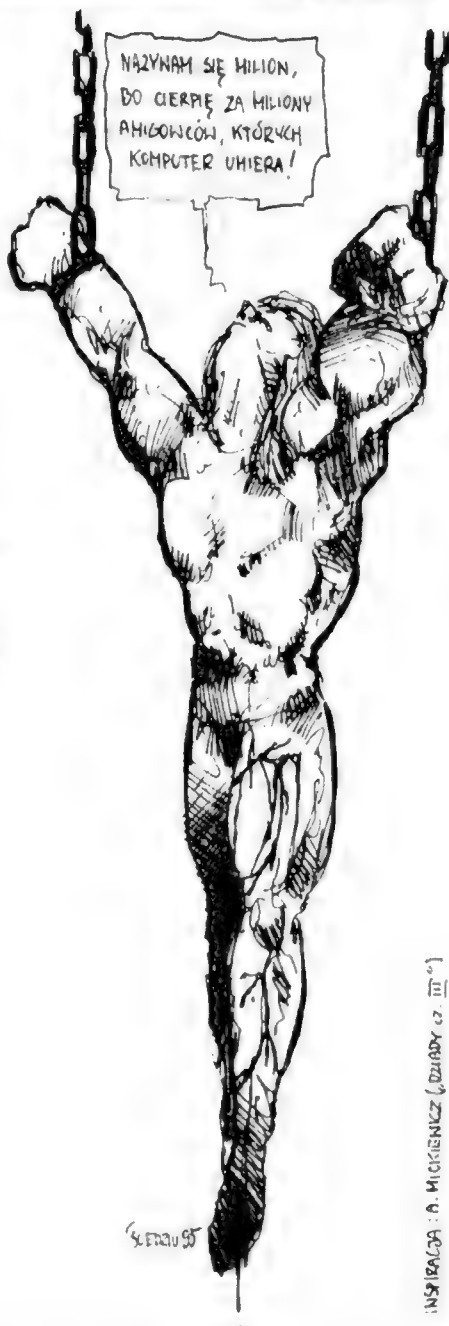
Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

Bartosz Wierzbowicz, Marcin Szydlowski, Wrocław

ISHAR 2

■ Po wprowadzeniu poniższych zmian do SG nasza drużyna jest nie do pokonania. Pod wszystkie offsety wpisujemy 64h z wyjątkiem Vitalite i Vitalite Max, pod które wpisujemy OFFFh.

Offset	Znaczenie
Postać pierwsza	
996d	Vitalite
1016d	Max. Vitalite
1296d	Force
1301d	Constitution
1306d	Sagesse
1311d	Intelligence
1316d	Agilite
7546d	Armes a 1 main
7551d	Armes a 2 mains
7556d	Armes de jet
7561d	Tir
7566d	Crochetage
7571d	Premiers soins
7729d	Perception
Postać druga	
998d	Vitalite
1018d	Max. Vitalite
1297d	Force
1302d	Constitution
1307d	Sagesse
1312d	Intelligence
1317d	Agilite
7547d	Armes a 1 main
7552d	Armes a 2 mains
7557d	Armes de jet
7562d	Tir



INSPIRACJA: A. MICKIEWICZ (Dziady cz. III)

7567d	Crochetage
7572d	Premiers soins
7730d	Perception
Postać trzecia	
1000d	Vitalite
1020d	Max. Vitalite
1298d	Force
1303d	Constitution
1308d	Sagesse
1313d	Intelligence
1318d	Agilite
7548d	Armes a 1 main
7553d	Armes a 2 mains
7558d	Armes de jet
7563d	Tir
7568d	Crochetage
7573d	Premiers soins
7731d	Perception

Postać czwarta

1002d	Vitalite
1022d	Max. Vitalite
1299d	Force
1304d	Constitution
1309d	Sagesse
1314d	Intelligence
1319d	Agilite
7549d	Armes a 1 main
7554d	Armes a 2 mains
7559d	Armes de jet
7564d	Tir
7569d	Crochetage
7574d	Premiers soins
7732d	Perception

Postać piąta

1004d	Vitalite
1024d	Max. Vitalite
1300d	Force
1305d	Constitution
1310d	Sagesse
1315d	Intelligence
1320d	Agilite
7550d	Armes a 1 main
7555d	Armes a 2 mains
7560d	Armes de jet
7565d	Tir
7570d	Crochetage
7575d	Premiers soins
7733d	Perception

Ubocznym skutkiem wpisania Force większej niż 1Bh jest to, że bohaterowie nie chcą zakładać zbroi. Jednak przy tych statystykach nie ma to większego znaczenia. Ponadto pod offset 1026d należy wpisać 6FFFh, co daje dużo złota.

Grzechotki, Wiatrzych

ISHAR 3

■ Modyfikujemy SG przy pomocy FILE MASTERA 2.2. Ilość Experience zapisana jest pod offsetami

777d-786d, po dwa bajty dla każdej z postaci. Obecna Vitality pod offsetami 787d-796, a maksymalna pod 807d-816d. Posiadane przedmioty – 827d-976d, po 30 bajtów dla każdej postaci, przy czym pierwsze 18 to zawartość plecaka, a kolejne 12 to zbroja, hełm, itd. Level – 1082d-1086d, Force 1087d-1091d, Constitution – 1092d-1096d, Sagesse – 1097d-1101d, Intelligence – 1102d-1106d, Agelite – 1107d-1111d, Psychika – 1112d-1116d, Fizyka – 1117d-1121d, pieniądze – 797d-806d, co dwa bajty, wpisane wartości są mnożone przez 1000. Jako wartości cech najbezpieczniej wpisać 64h.

Korboł, Zabrze



K240

■ Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Pieniądze przeznaczone na cztery główne cele zapisane są pod offsetami i zajmują po trzy bajty:

Offset	Znaczenie
54289d	Construction
54293d	Vehicles
54297d	Intelligence
54301d	Missiles

Ilość minerałów w złożach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Mineral
127318d	Selenium
127320d	Asteros
127322d	Barium
127324d	Crystalite
127326d	Quazinc
127328d	Bytanium
127330d	Korellium
127332d	Dragonium
127334d	Traxium
127336d	Nexos

Ilość minerałów w magazynach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Mineral
127440d	Selenium
127442d	Asteros
127444d	Barium
127446d	Crystalite
127448d	Quazinc
127450d	Bytanium
127452d	Korellium
127454d	Dragonium
127456d	Traxium
127458d	Nexos

Rafał Kilman, Zielona Góra

■ Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Liczba rakiet jest zapisana pod następującymi offsetami

Offset	Znaczenie
01F17Fh	Explosive
01F181h	Area
01F183h	Napalm
01F185h	Hellfire
01F187h	Nuclear
01F189h	Scatter
01F18Bh	Virus
01F18Dh	Mega
01F18Fh	Stasis
01F191h	Vortex
01F193h	Anti-Virus

KINGPIN

■ Zmian dokonujemy w pliku *.PLY w katalogu KINGDIR\DATA.

Offset	Znaczenie
19d	liczba rozegranych gier
21d	liczba wygranych gier
23d	liczba przegranych gier
25d	liczba zremisowanych gier
27d	liczba rozegranych meczy
29d	liczba wygranych meczy
31d	liczba przegranych meczy
33d	liczba zremisowanych meczy
35d	maksymalna ilość punktów w meczu
37d	minimalna ilość punktów w meczu
39d	średnia ilość punktów w meczu
41d	liczba splitów
43d	liczba strików
45d	liczba sparów
47d	maksymalna ilość strików w meczu
49d	maksymalna ilość kolejnych strików w meczu

Plo, Łódź

LEGACY OF SORASIL

■ Zmieniamy plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTER'a 1.1. „Świeca” dla kolejnych postaci jest zapisana pod offsetami 173d, 301d, 429d, 557d – można wpisać FFh.

Grzechotnik, Wałbrzych

■ Do zmian w SG używałem FileMastera 2.1. Na początku kompletujemy drużynę – proponuję Angora, Ravenslocka, Bakhearta i Celeste. Nagrywamy stan gry na pierwszej pozycji i dokonujemy następujących zmian:

Postać	Offset	Cecha	Wpisać
Angor	127	Odporność	15
	128	Obrona	15
	130	Atak	15
	131	Czary	15
	132	Odporność	15
Ravenslock	255	Odporność	15
	256	Obrona	15
	258	Atak	15
Bakheart	259	Czary	15
	383	Odporność	15
	384	Obrona	15
Celeste	386	Atak	15
	387	Czary	15
	511	Odporność	15
	512	Obrona	15
	514	Atak	15
	515	Czary	15

Offsety podane są dziesiętnie. Aby mieć maksymalną wartość trzeba zmienić bajt znajdującą się przed imieniem bohatera na 15. Gotówkę można otrzymać wpisując pożądaną wartość po bajtach 02 FF znajdujących się przed cechami bohatera.

Sir Watrus, Płochowice

■ Modyfikujemy plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTER'a 1.1. W sektorze pierwszym w bajty 7Ch,7Dh,FCCh,FDh,17Ch,17Dh,1FCh,1FDh należy wpisać 99d co daje 9999 sztuk złota. Ponadto w sektor 01h, bajty 7Eh,FEh,17Eh,1FEh wpisujemy 14h – daje to maksymalną liczbę kroków. Przedmioty są ukryte w sektorze 01h w bajtach 88d-97d dla pierwszej postaci, 108d-117d dla drugiej, 188-197d dla trzeciej i w sektorze 2 bajty 08d-17d dla czwartej. Lista przedmiotów:

01h – BROAD SWORD
02h – SHORT SWORD



03h - GREAT SWORD
 04h - DAGGER
 05h - SHIELD
 06h - POLE ARM
 07h - PARAVANE SHIELD
 08h-08h - POTION OF HEALTH
 0Ch - POTION OF STRENGTH
 0Dh - POTION OF PERCEPTION
 0Eh - POTION OF MIND CONTROL
 0Fh - HELM OF CASTING
 10h - BOOTS OF SPEED
 11h - RING OF ELEMENTS
 12h - SLEEP SPELL
 13h - RING OF WONDERS
 14h - LIGHTNING BOLT SPELL
 15h - KEY OF BONE
 16h - GLOVES OF STRENGTH
 17h - STAFF
 18h - TALISMAN OF LORE
 19h - THE ORACLE STONE
 1Ah - AMULET TAMBOR RIN
 1Bh - POTION OF HEALTH
 1Ch - BALL OF FLAME
 1Dh - SCROLL OF FIRE BALL
 1Eh - RING OF SURE SIGHT
 1Fh - POTION OF SWIFT WIND
 20h - POTION OF COURAGE
 21h - POTION OF ROCK SKIN
 22h - RING OF MOVEMENT
 23h - AXE
 24h - DAGGER OF MIGHT
 25h - AMULET OF PERCEPTION
 26h - GAUNTLETS OF VIRTUE
 27h - ALBIOS HELM
 28h - PALAESTRA SCEPTRE
 29h - CHAIN MAIL ARMOUR
 2Ah - PLATE MAIL ARMOUR
 2Bh - STAFF OF DOOM
 2Ch - BANE SHORT SWORD
 2Dh - HELM OF DEFENCE
 2Eh - CLOAK OF WARDING
 2Fh - HEALING WIND SPELL
 30h - WALL OF WATER SPELL
 31h - WALL OF FIRE SPELL
 32h - SPELL OF DEMORALISE
 33h - RING OF FIRE BALLS
 34h - CRYSTAL OF SWIFT WIND
 35h - RING OF SWIFT WIND
 36h - HEROIC BREW
 37h - TOOLKIT
 38h - RING OF DETECTION
 39h - CRYSTAL OF WATER WALL
 3Ah - RING OF COURAGE
 3Bh - RING OF ROCK SKIN
 3Ch - FLAME OF HEALING SPELL
 3Dh - WATER OF HEALING SPELL
 3Eh - HEAL BODY SPELL
 3Fh - SCROLL OF CREATE PIT

40h - ARMOUR OF DARKNESS
 41h - BITTER DAGGER
 42h - SPELL OF STONE BRIDGE
 43h - SPELL OF FEAR
 44h - SPELL OF TEMPEST
 45h - SPELL OF RUST
 46h - PASS ROCK SPELL
 47h - SCROLL OF THORASTIN
 48h - STAFF OF TELEPORTATION
 49h - VENOM BROADSWORD
 4Ah - OLD PARCHMENT

GREAT AMI, Gizycko

PERIHELION

■ Nagrywamy SG na pierwszej pozycji i grzebiemy bezpośrednio na savedysku przy pomocy FILEMA-STER'a 1.1. We wszystkie podane bajty wpisujemy OFFFOFFh. Uwaga! Na pytanie Fix Checksum? należy odpowiedzieć NO!

pierwsza postać: block 33
 Bajt Znaczenie
 02h Strength
 06h Dexterity
 0Ah Speed
 0Eh Vitality
 12h Stamina
 2Eh Constitution
 druga postać: block 34
 5Ah Strength
 5Eh Dexterity
 62h Speed
 66h Vitality
 6Ah Stamina
 86h Constitution
 trzecia postać: block 35
 B2h Strength
 B6h Dexterity
 BAh Speed
 BEh Vitality
 C2h Stamina
 CEh Constitution
 czwarta postać: block 36
 10Ah Strength
 10Eh Dexterity
 112h Speed
 116h Vitality
 11Ah Stamina
 136h Constitution
 piąta postać: block 37
 162h Strength
 166h Dexterity
 16Ah Speed
 16Eh Vitality
 172h Stamina
 18Eh Constitution
 szósta postać: block 38
 1BAh Strength
 1BEh Dexterity



1C2h	Speed
1C6h	Vitality
1CAh	Stamina
1E6h	Constitution

Grzechotnik, Walbrzych

PIRATES

■ Niestety SG ma zmienną długość, ale jeśli zostanie nagrany na samym początku pod dziesięcioliterową, nazwą to:

Offset	Znaczenie
331d	Ilość załogi
335d	Ilość dział
337d	Ilość żywności
339d	Ilość cukru
361d	Ilość goods
358d	Ilość gotówki (2 bajty)
186d	Własne oszczędności (2 bajty)

Flasher, Sierakowice Śląskie

■ Zmieniamy plik *.PIR. Odszukujemy w SG nazwę miasta. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery.

Offset	Znaczenie
-5d	Złoto (wpisana wartość mnożona przez 100)

-6d	Mieszkańcy (mnożone przez 100)
-7d	Zołnierze (mnożone przez 10)
-8d	Liczba fortów
-9d	Przynależność
00h	- Hiszpańskie
01h	- Angielskie
02h	- Francuskie
03h	- Holenderskie
04h	- Pirackie
05h	- Unknown
-10d	Współrzędna położenia w pionie
-11d	Współrzędna położenia w poziomie

LEVIS, Warszawa

SETTLERS

■ Zmian dokonujemy w pliku SETTLERSSAVEX. Dane dotyczące liczby ludzi w państwie zaczynają się od offsetu 140h. Kolejność zawodów jest następująca: tragarz, przewoźnik, kopacz, murarz, drwal, tracz, kamieniarz, leśniczy, górnik, hutnik, rybak, świniarz, rzeźnik, rolnik, młynarz, piekarz, szkutnik, płatnerz, snycerz, geolog, rycerz I, rycerz II, rycerz III, rycerz IV, rycerz V – każdy zawód zajmuje dwa bajty.



GARDIN 95

SILENT SERVICE 2

■ SG mają nazwę SAVE.00x. W sektorze pierwszym pod następującymi offsetami znajdują się dane dotyczące naszej łodzi:

ilość paliwa	- 137d
dopuszczalne zanurzenie bez uszkodzeń	- 288d,289d
liczba torped w przedniej wyrzutni	- 295d
liczba przednich torped w zapasie	- 297d
liczba torped w tylnej wyrzutni	- 301d
liczba tylnych torped w zapasie	- 303d
max prędkość nawodna	- 281d
max prędkość w zanurzeniu	-283d

Niestety po powrocie do portu wszystkie dane przyjmują wartości pierwotne.



SPEEDBALL 2

■ Do zmian używamy FILE MASTER-A, funkcja DISK EDIT. Na samym początku nagrywamy SAVE (LEAGUE i CUP). Mamy 12 postaci i 8 kresek uzbrojenia po 100. Dla LEAGUE save znajduje się na bootblocku (0 track). Zmieniamy powtarzające się wartości 100d (64h) najlepiej na 250d (FAh), powyżej gra może się zawiesić, co daje nam pełne uzbrojenie (agresywność, atak...). Kasy mamy 1100d (044Ch), a więc zmieniamy 4 oraz 5 bajt na 7FFFh (tu też nie przeginaliśmy bo można zbankrutować) i mamy 32761d kasy.

Save dla CUP znajduje się trochę dalej bo na 22 ścieżce (track). Zmieniamy tak samo jak w LEAGUE. Kasy mamy 2000d (07D0h) - wpisujemy 7FFFh.

THEME PARK

■ Ilość pieniędzy jest zapisana w pliku *A.G0 pod offsetami 11d-13d. Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich karuzeli, to w pliku *E.G0 wpis w pierw-

Kiosk

PRZEDYŚĆ GRACZ! JAK MÓWISZ, ŻE NIE MAM JUŻ SECRET SERVICE TO ZALICZAJĄ MÓJE PRACĘ

(X 2220) 07

szy bajt przed nazwą karuzeli 02h, w drugi - 5Ah, w trzeci 05h.

Tom Soul From High Speed

■ W pliku xE.G0 zapisane są dwubajtowe ceny karuzeli i sklepów. Pod podane offsety należy wpisać 0000h i problem gotówki z głowy.

Offset	Karuzela/Sklep
5248d	Flight Sim.
5342d	Pirate Boat
5436d	Maze
5530d	Ghost House
5623d	Haunted House (3 bajty!)
5718d	Rubber Tubing
5812d	Race Car Ride
5906d	Roller Coaster
6000d	Loop The Loop
6094d	Big Wheel
6188d	Merry-Go-Round
6282d	Bouncy Castle
6376d	Parasol Chairs
6470d	Super Spinner
6648d	Mr. Walley Ices
6726d	Big Time Fries
6804d	Big Time Burger
6882d	Steak Restaurant
6960d	Pokey Cola
7038d	Saloon
7116d	Coffee Shop
7194d	Baloon World
7272d	Gift Shop
7350d	Novelty Shop

Simon In Fly, Zielonka

UFO ENEMY UNKNOWN

■ Przy pomocy FILE MASTERA 1.11 modyfikujemy plik LIGLOB.DAT w katalogu GAMExx. Gotówka jest zapisana pod offsetem 00h-03h oraz 64h-67h.

Hobbes & Trolleybuzz, Szczecin

WINGS OF FURY

■ Zmieniamy wof.nazwa save (na dysku z grą):
 bajt 1697d - punkty, zmieniamy na FFFFFFFh co nam da ponad 16 mln
 bajt 1710d - życie, wpisujemy 64h
 bajt 1727d - amunicja, zmieniamy na FFh
 bajt 1745d - zestrzelone samoloty, wpisujemy 63h (daje 99d samolotów, radzę nie zwiększać).

Spis sztuczek i poprawek z KGB

Gra.....Nr SS

Amiga

1869	22
A-TRAIN	22
ARMOUR GEDDON 2	29
BLACK CRYPT	19,27
BLADE OF DESTINY	18
CANNON FODDER 2	28
CAPTIVE	18
CASTLES	18
CENTURION	17,27
CHAMPIONS OF KRYNN	26
CIVILIZATION	20
COLORADO	27
D/GENERATION	27
DIGGERS	17
DETROIT	26
DUNE 2	15,17
ELVIRA 2	20
EYE OF THE BEHOLDER 2	13
F-15 2	19
FURY OF THE FURRIES	17,19
GUNSHIP 2000	18,21
HEIMDALL 2	17,18
HISTORY LINE	24
ISHAR 3	29
K 240	27,28
KINGPIN	28
KNIGHTS OF THE SKY	29
KOLUMBUS	20
LEGACY OF SORASIL	20
LOST DUTCHMAN MINE	22
MAD TV	21
MOONBASE	24
OIL IMPERIUM	27
OLD TIMER	27
PACIFIC ISLAND	20,24
PANZA KICK BOXING	20
PIRATES	24
RAILROAD TYCOON	20
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	27
SETTLERS	18,27
SILENT SERVICE 2	20
SPEEDBALL 2	27
STREET ROD 2	24
SYNDICATE	18
THEME PARK	28
TIMEKEEPERS	29
TRANSARCTICA	17,19
UFO ENEMY UNKNOWN	28
WINGS OF FURY	27

Amstrad

SIM CITY	20
----------------	----

Gra.....Nr SS

Atari XL/XE

CYWILIZACJA	18
DZIEDZICTWO GIGANTÓW	11
TIGER ATTACK	11

Atari ST

CIVILIZATION	29
D/GENERATION	29
ELITE	29
ISHAR	26
PANZA KICK BOXING	29
PATRICIAN	17
SIM CITY	29
ULTIMA 5	26

C-64

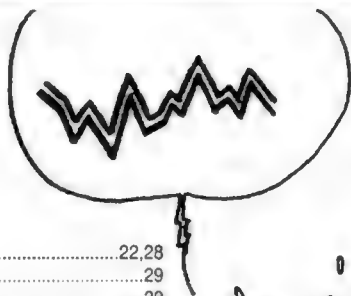
B.A.T.	29
ELVIRA	26
ELVIRA 2	26
F-19 STEALTH	21
FIRE TRAP	14
JULIUSZ CEZAR	21
MADNESS	14
OIL IMPERIUM	23
PIRATES	21,29
RENEGADE	14
SPEEDBALL	18
STEEL THUNDER	23
SUPER NUDDGE	14
SUPREMACY	29
WEST BANK	14
WHO DARES WINS	14
WHO DARES WINS 2	14



PC

A-10 TANK KILLER	22	HEXX	16
A-TRAIN	11	HIGHWAY FIGHTER	18
ACES OF THE PACIFIC	16	HISTORY LINE 1914-18	13
ACES OVER EUROPE	26	HOBOKEN	18
AIRBUCKS	29	HORDE	15
ALONE IN THE DARK	12,15	INCREDIBLE MACHINE	17,21
ALONE IN THE DARK 2	13,14,18	IRON HELIX	16
ARENA	20	ISHAR	26
ATAC	24	ISHAR 2	9,19
BATTLE BUGS	27	ISHAR 3	20
BATTLE COMMAND	18	ISLE OF THE DEAD	21
BETRAYAL AT KRONDOR	18,21,28	JACK IN THE DARK	16
BLADE OF DESTINY	29	JAGGED ALIANCE	29
BLOODNET	15	JET STRIKE	29
BLUE AND GRAY	13	KNIGHTS OF THE SKY	16
BODY BLOWS	22	LANDS OF LORE	19,22,23,24
CANNON FODDER	17	LEGACY	9,18,24
CANNON FODDER 2	27	LEGEND	23
CASTLES	20	LEGIONS	20
CENTURION	16,21,23	LIGA POLSKA	28
CIVILIZATION	16,17,21,24	LITTLE BIG ADVENTURE	26,28
COLONIZATION	23	LORD OF THE RINGS	15,17
COLORADO	19	LOST IN TIME	9
COMANCHE RAH-66	18,19,28	MAD DOG MCCREE	28
COMMANDER KEEN 4	12	MAGIC CANDLE 2	26
COMMANDER KEEN 5	12	MAGIC CARPET	29
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	28	MASTER OF MAGIC	24
CRAZY FOOTBALL	20	MASTER OF ORION	15,18,24
D/GENERATION	29	MEGARACE	29
DEATH TRACK	28	MENZOBERRANZZAN	29
DESCENT	24	MERCHANT PRINCE	21
DETROIT	20	METAL MUTANT	13,29
DINOPARK TYCOON	13	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	27
DOGFIGHT	19	MIGHT AND MAGIC 3	10
DOOM	10	MIGHT AND MAGIC 5	12
DOOM 2	21,29	MORTAL KOMBAT	11,13
DRAGONS LAIR	28	ONE MUST FALL	26
DUNE 2	9,11,13,18	ON THE BALL WORLD CUP	29
ELITE	15	PANZER GENERAL	21,22
ELVIRA	16	PHARAOH	28
EPIC PINBALL	21	PINBALL FANTASIES	19
EYE OF THE BEHOLDER	23	PIRATES	29
EYE OF THE BEHOLDER 2	12,23,29	PIRATES GOLD	15,23
EYE OF THE BEHOLDER 3	26,27	PREMIER MANAGER	22
F-14 FLEET DEFENDER	17	PREMIER MANAGER 2	18
F-15 STRIKE EAGLE 2	23,27	PRINCE OF PERSIA 2	11
F-15 STRIKE EAGLE 3	22	PRIVATEER	14,15,16
F-117A NIGHTHAWK 2.0	16	QUARANTINE	21,24,28,29
FASCINATION	13	RAPTOR	18
FORTRESS OF DR RADIKI	29	RAVENLOFT	14
FURY OF THE FURRIES	15	RED BARON	16,29
GENESIA	20	RELENTLESS	24
GOBLINS 3	9,28	REUNION	17,18,24
GUNSHIP 2000	15,21	SABRE TEAM	27
HEIMDALL	28	SCORCHED EARTH	13,22
HERETIC	26	SECRET AGENT	18
HEROES OF THE 357th	29	SENSIBLE SOCCER	21
		SETTLERS	26

SHADOW CASTER	22,28
SHARKEY'S 3D POOL	29
SILVERBALL	29
SIM CITY	11
SIM CITY 2000	14,19,22,23
SIM FARM	18
SOCCER KID	19
SPACE ACE	28
SPEAR OF DESTINY	29
SPEEDBALL	18
STAR TREK 25th	26
STAR TREK - JUDGMENT RITES	11
STREET ROD	22
STREET ROD 2	16
STRIKE COMMANDER	9,16
STRIP POKER PROFESSIONAL	24,29
SUBWAR	16
SUMMER CHALLENGE	24
SUPAPLEX	11,20
SUPER CATRS	28
SUPREMACY	28
SYNDICATE	14,20,21
TANK COMMANDER	29
TERMINATOR RAMPAGE	26
TIE FIGHTER	20
TFX	19
THEME PARK	19
TRAFFIC DEPARTMENT	19
TRANSARCTICA	19
TV SPORTS BASKETBALL	14
UFO ENEMY UNKNOWN	17,18,19,20,29
UFO	27,28
ULTIMA 8 PAGAN	19
ULTIMA UNDERWORLD	18
UTOPIA	24
VIKINGS	29
WACKY WHEELS	26
WARCRAFT	26,27
WARLORDS	19
WARLORDS 2	19,28
WARRIORS OF LEGENDS	10
WHERE IN USA IS	
CARMEN SANDIEGO DELUXE EDITION	12
WINGS OF FURY	29
WOLFENSTEIN 3D	15
X-WING	12,13,14,15
XENON 2 MEGABLAST	12,19
ZEPPELIN	25





Manga, Manga, Manga!

Konnichiwa!

Dzięki KOMPENDIUM WIEDZY mamy po raz pierwszy możliwość szerszego opisanie tak rozległego tematu, jakim jest japoński komiks – manga i jego filmowa odmiana – anime. W naszym comiesięcznym Manga Room w SECRET SERVICE staramy się opisywać wszystko, co jest związane z tą tematyką. Nie zawsze jednak udaje się nam rozwinąć wystarczająco jakiś temat, zaś inne, równie ciekawe zagadnienia muszą być pominięte. Dla tych, którzy na łamach tej książki po raz pierwszy zetkną się z tą, wciąż u nas egzotyczną dziedziną, postaramy się wyjaśnić co to jest manga i anime, skąd się wzięły i dlaczego są tak bardzo ostatnio popularne. Oczywiście i Otaku (fani mangi i anime) znajdą tu coś ciekawego. Staraliśmy się wybrać informacje najciekawsze i interesujące dla wszystkich.

*Domo arigato gozaimasu (dziękujemy bardzo)
A'guś i Mr. Root*



Manga? Co to?

Korzenie sztuki japońskiego rysunku sięgają bardzo dawna. Związani kulturowo z Chinami Japończycy wykorzystywali zwoje płótna jako materiał do rysowania swoich historii. Jednakże sztuka ta była daleka od kultury masowej, gdyż wytwarzanie takich rysunków było bardzo pracochłonne, a przez to dostępne tylko dla niewielkiej grupy zamożnych obywateli. Jedynie rysunki malowane na specjalnych kawałkach drewna, zwanych Ukiyo-e, mogły być dostępne dla większego grona odbiorców. Na początku dziewiętnastego wieku japoński artysta Hokusai określając te dzieła stworzył nowe słowo łącząc dwa inne: „Man-Ga”, co w wolnym tłumaczeniu można przetłumaczyć jako „niepohamowane obrazy”.

Komiks, komiks, komiks...

Dawno temu Ziemia dzieliła się na cztery królestwa, leżące na czterech kontynentach. Każde z nich od ponad stu lat chroniła magiczna pieczęć. Jednakże w każdym państwie znajdowali się ludzie przepelnieni rządzą władzy, opętani przez moce ciemności. Legenda głosi, że zjednoczenie tych czterech pieczęci obudzi Antharasaxa, szkaradnego boga zagłady, który stworzy „społeczeństwo idealne”. Ten piekielny plan zjednoczenia mógłby się udać gdyby nie ON! Demon i czarodziej, wojownik i uwodziciel, reinkarnowany w ciele małego chłopca. Dla księżniczki Sheili był „Dark Shneiderem”. Arshes Nei, czarna elfka, dała mu pseudonim „Dashu”, a westalka Yohko wołała go czule „Rushie”. Dla swoich wrogów był zawsze „Legendarnym Czarodziejem”. Sam siebie nazywał „Protagonistą zła”. A dla autora mangi – Kazushi Hagiwary był po prostu BASTARDEM, inaczej mówiąc „bakayaro”, czyli

„gnojek” po polsku. Z ciała malca mógł go wyzwoić jedynie długi i romantyczny pocałunek... BASTARD, wydany przez Jump Comics, to tylko jedna z setek mang, ukazujących się corocznie na japońskim rynku. Ale, CO TO JEST WŁAŚCIWIE ta MANGA? O co tu tyle krzyku, zapytają zapewne sceptycy.

Manga to japońska sztuka komiksu. „Manga jest odlotowa, niesamowita i zupełnie nie z tego świata”, jak powiedział kiedyś Mr. Root. Żywot mangi zaczyna się na łamach specjalnych magazynów. Co tydzień, lub ewentualnie co miesiąc, w tzw. „paperbacks” czasopismach z papieru makulaturowego



Bastard. © 1988. Kazushi Hagiwara

Basiard, © 1988, Kazushi Hagiwara

(ok. 2000 stron), ukazują się w odcinkach fragmenty serii rysunkowych. Taka gazeta jest stosunkowo tania (ok. \$1,80), a po przeczytaniu można ją bez żadnych skrupołów po prostu wyrzucić do pierwszego napotkanego kosza. Następnie te historie, które najbardziej podobają się czytelnikom, zbierane są w małego formatu zgrabne, czarno-białe książeczki z kolorową okładką, zawierające od ok. 200 do 500 stron. Zależy to od wydawcy i stopnia popularności danego dzieła. Dalsza droga prowadzi na ekran. Najpopularniejsze mangi adaptowane są w serialu TV, na rynek wideo (OAV), czy też jako pełnometrażowe piękne filmy, o bardzo płynnej animacji. Tak więc nie sposób jest mówić o mangach, nie wspominając o filmach animowanych, o tzw. „japanimacji”.



Fenomenowi mangi nie da się przedstawić ani zrozumieć w tych kilku liniijkach. Manga jest czymś więcej aniżeli zwykłą książeczką z obrazkami. Manga to przekrój kultury japońskiej od zarażania dziejów. Ażeby dokonać całkowitej analizy rynku „mangowego”, trzeba by było przejrzeć wszystko, poczynając od lat 60-tych. Tak naprawdę, można zrozumieć ten wymaginowany mangowy świat, studiując jego cztery cele, osiem głównych tematów i trzy podstawowe style.

SHŌNEN MANGA: są to dzieła skierowane do młodszego odbiorcy, uczniów podstawówek i liceum. Czasami serie shōnen rozszerzają się też na studentów. Dzieje się to z tego względu, iż bardzo często bohaterowie mang dorastają wraz ze swymi czytelnikami.

YOUNG MANGA: te z kolei adresowane są, jak mówi ich nazwa, do młodych. Począwszy od ich studiów, aż do wejścia w życie zawodowe. Young manga opisują te same problemy co shōnen, tylko że wiek bohaterów jest zbliżony do studenckiego.

ADULT MANGA: czytelnikami tych komiksów są ludzie dorośli począwszy od młodych ludzi, którzy co dopiero weszli w życie zawodowe (w większości są to mężczyźni). Adult manga, należy czytać „adaruto”, gdyż samo słowo „adult” oznacza mangi erotyczne, a nie generalnie utwory dla dorosłych.

Te trzy główne rodzaje mang są podstawą do dalszych prób zrozumienia mangowego świata. Jednakże granice pomiędzy nimi są bardzo płynne, a czasami jest naprawdę warto zajrzeć do jakiejś kategorii wiekowej, innej niż swoja, aby znaleźć interesujące pozycje.

To wcale nie koniec. Powyższe trzy kategorie mają jeszcze wiele „podpodziałów”, o wiele ciekawszych i często dosyć dziwnych.

Shôjô manga: są to komiksy dla dziewcząt (choć i wielu panów przegląda je w ukryciu). Głównym bohaterem jest przeważnie dziewczyna, o dużych oczach pełnych gwiazdek i nadziei. Często jest ona biedną sierotką walczącą o przetrwanie w naszej, tzn. tej wymyślonej, okrutnej rzeczywistości. Kocha się w jakimś chłopcu, a ten nagle ginie w wypadku, czy też jest to tylko miłość platoniczna. (np. Candy-Candy)

Shôjô to też popisy tzw. „magical girls” – dziewcząt, które dostają od przybyczy z innych planet nadprzyrodzone moce. Można zacytować np. Maho no tenshi Creamy Mami. Mała Yu, spotykając gwiazdną arkę, dostaje czarodziejską pałeczkę i dwa „kotopodobne” zwierzęta na wychowanie i do pomocy. Dzięki tej pałeczce Yu może się zamienić w młodą i bardzo sexy piosenkarkę – tak robi karierę.

Warto też dodać, iż do shôjô mang, zalicza się również, wszystkim dobrze znana seria Sailor Moon (patrz SS'29). Tu również, po spotkaniu księżycowego kota, główna bohaterka Bane/Usagi staje się szczęśliwą posiadaczką czarodziejskich mocy. Ja osobiście, jako kobieta, bardzo lubię te shôjô historyjki o wyidealizowanym, często utopijnym, lecz jakże wzruszającym świecie. Tak na marginesie, to słowo „shôjô” oznacza młodą dziewczynę – dziewczę.



Gakuen mono manga: są to komiksy dla uczących się, ukazujące dramaty szkolne/university, jak i pierwsze wzloty i upadki w miłości.

Spocon manga: są to komiksy o sporcie. Kierowane są do każdej publiczności, od uczniów do ludzi w kwiecie wieku. Do wszystkich lubujących się w różnych dyscyplinach sportowych. Zachęcają, szczególnie młodych, do czynnego uprawiania sportu, pokazują jego uroki. W tych mangach nie ma specyficznych upodobań co do dyscyplin. Są mangi o piłce nożnej (kto pamięta Kapitana Hawka / Capitain Tsubasa z Japonii 1? Ta seria TV, również miała swój początek w mandze!), o wyścigach samochodowych (Grand Prix, też z Japonii 1), czy o baseballu, najpopularniejszym sporcie Japonii, np. Touch autorstwa Mitsuru Adachi. Kazuya, mistrz baseballu, ginie w wypadku samochodowym. W tym momencie jego brat Tetsuya, musi go zastąpić zarówno w sporcie (Tetsuya jest również znakomity w baseballu, tylko bardzo leniwy), jak i w sercu ich uroczęj sąsiadki Minami.

Jidaigeki manga: jest to manga opowiadająca o perypetiach bohaterów na przestrzeni wieków. Krótko mówiąc jest to manga historyczna. Opowiada o przewrotach starej Japonii, o życiu społeczno-politycznym. Wprowadza nas w świat chłopów, kupców, samurajów i ninja. Niektóre z tych mang mają w chwili obecnej już ponad 30 lat, jednak z uwagi na niestarzejący się temat są nadal czytane. Pod nazwą jidaigeki kryją się również mangi opisujące wierzenia starożytnych, wszelkie religie, a nawet życie bogów – Buddy. Mówiąc o mangach historycznych, można tu zacytować Nobunga (Ikegami Ryoichi), czy też Niji-iro togarashi Mitsuru Adachiego. Ta druga, niby opisująca dawnych samurajów, tak naprawdę dzieje się w dalekiej przyszłości, co można zrozumieć czytając pierwsze słowa. Zaliczamy ją jednak do jidaigeki, gdyż fabuła i styl rysunków, odzwierciedlają dawną świetność Kraju Kwitnącej Wiśni.

Fiction manga: ta nazwa grupuje w sobie wszystkie utwory, które mają w sobie choć trochę z SF. Jest to styl walecznego bohatera umiejscowionego np. w świecie postatomowych zgłiszczy, czy też w całkowicie odległej przyszłości, gdzie temat gigantycznych robotów – „mobile suits” jest wszechobecny. Kidō keisetsu Patlabor (autor Masami Yuuki) jest jednym z przykładów, jak daleko styl olbrzymich robotów zakorzenił się w kulturze japońskiej. Główna bohaterka, 22-letnia Noa Izumi, angażuje się w policji. Jej marzeniem jest pilotowanie Laborów – wielkich policyjnych robotów. Tam poznaje wielu ludzi, których zajęciem jest praca z laborami. Szczęśliwy los sprawia, iż po pewnym czasie również Noa dostaje swojego robota AV-98 Ingram, któremu od razu nadaje imię Alphonse. I tak rozpoczyna się jej przygoda na drodze walki z przestępczością, w Tokio u schyłku XX wieku.

Yoh coma manga: są to dzieła humorystyczne, dosłowne tłumaczenie nazwy brzmi: „komiks w czterech rysunkach”. Dawniej były to tylko krótkie rysunkowe anegdoty publikowane w gazetach. Obecnie, w ramach yoh coma, wydawane są również mangi w formacie podstawowym, zawierające dużą ilość stron i rysunków. Można tu podać jako przykład Dr. Slumpa Akiry Toriyamy. Dziwna, ale bardzo śmieszna historyjka o genialnym naukowcu, który z braku żony i dzieci konstruuje sobie małego robota – dziewczynkę. Jego wynalazek ma mu pomóc w podbiciu serca mejscowej nauczycielki. Dla tych co lubią się śmiać będzie to idealna lektura, zwłaszcza na przeplatającą się bez przerwy przeróżne gagi.

Nyumon manga: ten rodzaj komiksów istnieje na japońskim rynku dopiero od niedawna. Są to mangi wprowadzające młodych w życie zawodowe. Książeczki w stylu „How to...”, mówiące o ekonomii, prawie, zarządzaniu itp. Jako przykład – Japan INC. (Ishinomori Shorato) komiks o problemach związanych z wydobywaniem ropy naftowej.

Gourmet manga: komiksy dla smakoszy. W tych dziełach oprócz głównego wątku, historii jakiegos, założmy, młodego szefa kuchni (np. Mr. Ajikko, Born to Cook), podawane są zazwyczaj znakomite przepisy kulinarne.

Gekiga manga: są to wszystkie komiksy przygodowe. Grupa gekiga jest bardzo obszerna, gdyż zawiera sensacyjne, sportowe, jak i SF. W japońskim społeczeństwie uważa się, iż tak jak shōjō są przeznaczone dla dziewcząt, gekiga czytują głównie chłopcy.

Mah yong manga: Mah yong jest grą przybyłą do Japonii z Chin. Mah yong manga są to komiksy skierowane do ludzi lubiących hazard. Czytając komiksy mah yong, odbiorca oprócz faktu zrelaksowania się, może pogłębić swoją zna-



Bastard, © 1988, Kazushu Hagihara

jomość technik gry. W grze mah yong często robi się zakłady, toteż autorzy komiksów wymyślają scenariusze obracające się wokół założonych dużych sum pieniężnych.

Adult manga: Tak jak napisałam wcześniej, mangi erotyczne są zgrupowane pod tą nazwą. Ich tematem jest erotyka pod każdą postacią, od tej najbardziej „hard” (z cenzurą nawet w Japonii, mimo że tam wizja seksu jest bardziej liberalna aniżeli w Europie), poprzez miłość homoseksualną, po różnego rodzaju perwersje, gwałty i dewiacje seksualne. Np. „potwory” z innych planet z panienkami z Ziemi, hm... – zainteresowanym polecam Urotsukidōji zarówno w wersji mangowej jak i jako anime.

Powyższa skrótowa (niestety!) klasyfikacja miała na celu przybliżyć wszystkim zainteresowanym japoński świat komiksu. Większość mang, prócz wyszukanych, skomplikowanych scenariuszy, posiada odłotową grafikę, można by nawet rzec „kompleks szczegółu”. Graficy posiadają niezwykle warsztaty plastyczne jak i dokumentację do swych dzieł na bardzo wysokim poziomie. Tak więc, ludzie, rzućcie teraz wszystkie swoje mało istotne sprawy w ką, sprawcie sobie jakąś super mangę i zagłębcie się w niej. Zobaczycie – wasze życie się zmieni!!!

Żywa manga, czyli anime!

Jak już zauważyliście, Japończycy to naród rozkochany w komiksach, a co za tym idzie chętnie widzący swoje ulubione postacie komiksowe w wersji animowanej. Drugim powodem wielkiej popularności animacji jest to, że animacja jako taka jest o wiele tańsza w produkcji niż normalne filmy fabularne. W Ameryce wyprodukowanie filmu o budżecie kilkudziesięciu milionów dolarów nie stanowi problemu. Nadzwyczaj rozbudowany amerykański przemysł filmowy dysponuje wielkimi pieniędzmi. W Japonii sytuacja jest odmienna. Kraj jest „trochę” mniejszy, rynek odbioru również, tak więc automatycznie koszty nie mogą być aż tak duże jak w przypadku filmów „normalnych”. Animacja jest więc perfekcyjnym wyjściem.

Rynek anime podzielony jest zasadniczo na trzy części: produkcje telewizyjne, OAV czyli anime produkowane na rynek video oraz wielobudżetowe produkcje kinowe. W japońskiej telewizji wyświetlanych jest jednorazowo ok. 60 seriali anime przeznaczonych dla różnych grup odbiorców. Dwa razy do roku emitowany jest specjalny program „We Love Animation”. Przez tydzień można obejrzeć wszystkie najlepsze produkcje telewizyjne (w skrócie lub najfajniejsze odcinki) oraz OAV. Emitowane są najnowsze hity oraz klasyka gatunku wciąż chętnie oglądana przez Otaku. Rynek OAV jest równie duży. Właśnie OAV to filmy, które najczęściej są kupowane przez zachodnich dystrybutorów i oglądane przez zachodnich fanów. Najgorzej jest z filmami kinowymi. Tylko kilka największych produkcji kinowych zostało wyświetlonych na zachodzie. Jednym z pierwszych kino-



City Hunter, © 1990, Tsukasa Hōjō

Unsei Yatsura, © 1994, Rumiko Takahashi

wych anime pokazanych w amerykańskich kinach był „Macross: Do You Remember Love!” wyświetlany pod niezbyt fortunnym tytułem „Clash of the Bionoids”. Film bardzo ucierpiał z powodu fatalnego dubbingu oraz został z trudnych do pojęcia powodów skrócony o 10 minut. Lepiej powiodło się w Ameryce filmowi „Wings of Honneamise” (znanym również pt. „Royal Space Force”), który przyniósł największą sławę jednemu z najbardziej lubianych przez japończyków studiów animacyjnemu GAINAX (również Aim For The Top! Gunbuster, Otaku No Video, Nadia of the Mysterious Seas). W Europie jedynie w Anglii i Francji poświęcono anime kinowemu więcej uwagi. We Francji duże uznanie zdobyły filmy H. Mayazakiego „Szkarałatny Pilot” i „Mój sąsiad Totoro”. Angielski dystrybutor anime Manga Entertainment pokazywał na licznych pokazach i festiwalach Akirę, Appleseed (na podstawie mangi Masamune Shirow), Wings of Honneamise, zaś ostatnio zajął się dystrybucją najnowszego japońskiego produktu kinowego, mającego przyciągnąć nawet Akirę – filmu sf „Ghost in the Shell” (również na podstawie mangi Masamune Shirow).

Podobnie jak manga, anime także dzieli się tematycznie i wiekowo. Każdy znajdzie coś dla siebie – najmłodszy i starsi, wielbiciel romansów oraz fani fantasy. Tematyka anime jest tak różna, jak różne mogą być upodobania odbiorców.

Otaku na całym świecie

Bycie Otaku to dla wielu szczególna filozofia życia, odmienność zainteresowań, a czasami nawet alienacja. Na początku lat osiemdziesiątych japońscy Otaku byli uważani za dziwaków. Mimo wielkiej popularności mang i animowanych serii telewizyjnych, większość ludzi odbierała mangi jako normalne książki, a anime jako jeszcze jeden film. Otaku potrafili przesiadywać godzinami przed telewizorem i analizować np. kolejną transformację myśliwca Valkiria z serialu Macross lub spędzić całą noc czekając w kolejce na otwarcie nowego sklepu lub na premierę filmową. Dlatego też słowo Otaku było początkowo określeniem pejoratywnym. Jednak coraz



Dragon Ball, © 1984, Akira Toriyama/Bird Studio



większa rzesza fanów animacji spowodowała, że słowo Otaku zmieniło z czasem swoje znaczenie z niezbyt pochlebnego na słowo określające po prostu fanów.

Najwięcej fanów, bo kilka milionów, jest oczywiście w samej Japonii. Wielbiciele mang spotykają się co tydzień na giełdach komiksów (comic market), gdzie sprzedają, kupują lub wymieniają się wszelkimi możliwymi mangami. Anime Otaku tworzą własne kluby, gdzie oglądają najnowsze filmy, aby później godzinami o nich dyskutować. Można być oczywiście fanem konkretnej serii. Wielbiciele serii LUM, Urusei Yatsura potrafili wyplakatować cały swój pokój wizerunkami swej ukochanej Lum, zebrać całą bibliotekę mang, a na kasetach wideo lub laserdyskach posiadać wszystkie odcinki telewizyjne (ponad 190), filmy kinowe (5) i wszystkie OAV'y (również pięć).

Bycie Otaku to jednak nie tylko czytanie komiksów czy oglądanie anime na wideo i w TV. Jedną z bardziej popularnych wśród fanów zabaw jest maskarada (costume play). Otaku własnoręcznie przygotowują kostiumy swoich ulubionych postaci, aby przy okazji jakiegoś zlotu czy targów anime przebrać się za swojego mangowego idola. Oczywiście wykonanie, ze wszystkimi szczegółami, kopii np. mundurka Sailor Moon nie jest łatwe, ale ci dla których igła i nici nie są straszne na pewno sobie poradzą. Najcierplwsi otrzymają nagrodę w kolejnej maskaradzie. Wielu Otaku spędza godziny przy Model i Garage Kitach. Wielu z Was, szczególnie chłopców, przeszło lub przechodzi przez etap sklejanych modeli. A gdyby tak mieć sklepany model robota z serii GUNDAM albo transformującą się Valkirię. Model Kity trzeba posklejać, a następnie pomalować. O wiele trudniejszą sprawą są Garage kity, czyli figurki mangowych postaci wykonanych z winylu. Taką figurkę trzeba samemu oszlifować, a potem dokładnie pomalować (czasami również i airbrushem) starając się oddać



RG Veda, © 1990, Clamp

wszystkie szczegóły postaci. O ile produkcja Model Kitów nie różni się od produkcji innych modeli do sklepania, to Garage Kity wykonywane są w bardzo niewielkich ilościach, również przez samych fanów. Wielu Otaku rysuje swoje komiksy, ulubione postacie i całe plakaty. Ci znajdują „zatrudnienie” w fanzinach, gazetkach wydawanych przez fanów dla fanów. Fanziny produkowane są w niedużych ilościach, a cały nakład często kopiowany jest na ksero, a następnie sprzedawany na giełdach komiksów, klubach lub na targach. Tylko niektóre fanziny mogą sobie pozwolić na bardziej profesjonalny druk, a przez to są bardziej niedostępne i przedstawiają większą wartość.

A jak działają fani poza Japonią? Oczywiście starają się za wszelką cenę dostać interesujące ich rzeczy. Sporo fanów koresponduje z innymi Otaku na całym świecie starając się prowadzić handel wymienny. Można oczywiście zdobyć np. konkretną mangę składając zamówienie w wyspecjalizowanym sklepie zajmującym się importem z Japonii. Wielu fanów formuje się w grupy, zakłada fankluby i działa razem, a wzorem swoich japońskich kolegów również zajmują się wydawaniem fanzinów. Zachodnie firmy dystrybucyjne nie są w stanie zapewnić dopływu wszystkich filmów anime, a w szczególności serii TV. Funkcjonuje więc coś takiego jak fan-sub (fan subtitles) czyli kasety tłumaczone przez fanów. Wielu ludzi ma swoje kontakty w Japonii, skąd dostają nagrane z TV serie lub kupione najnowsze laserdyski. Fani zajmują się tłumaczeniem filmów z japońskiego, do rabianiem napisów na komputerach (najczęściej na Amigach) dla własnych potrzeb. Dla wielu Otaku jest to bowiem jedyna możliwość obejrzenia filmu lub serii, która nigdy nie ukaże się oficjalnie w ich kraju.

Powstała jednak specjalna organizacja pod nazwą J.A.I.L.E.D. czyli „Japanese Animation Industry Legal Enforcement Division” uformowana przez wszystkie liczące się firmy sprzedające legalne anime, porządkująca rynek. Fan-suby mogą oczywiście nadal funkcjonować, o ile jednak ich działalność nie jest sprzeczna z interesami legalnych dystrybutorów. Trzeba powiedzieć, że fani zawsze w pierwszym rzędzie sięgają po oryginalne kasety.

W Japonii jest tyle wspaniałych anime do obejrzenia, więc warto poszerzać znajomości. Aby skontaktować się z jakąś grupą zajmującą się fan-subami na Internecie najlepiej zajrzeć do listy dyskusyjnej rec.arts.anime.marketplace.



Najważniejsze filmy i komiksy

Dla tych, którzy zechcą poszerzyć swoje horyzonty, stać się prawdziwymi, rasowymi Otaku, podajemy kilku autorów wraz z ich najciekawszymi dziełami. Zatem...

Katsuhiro Ōtomo (jego nazwisko powinien znać każdy, który choć trochę interesuje się mangą!)

AKIRA: Tokio po III wojnie światowej. Tetsuo w wyniku wypadku motocyklowego zostaje obdarzony olbrzymią mocą, nad którą nie potrafi zapanować. W tym samym czasie wszyscy oczekują przebudzenia się Akiry... Produkcja kultowa, bardzo głośna, niezaprzeczalna klasyka gatunku.

LEGEND OF MOTHER SARAH: trzydziestoletnia Sarah, ewakuując się ze stacji orbitalnej na której mieszka, zostaje odłączona od swojej rodziny. Przybywszy na Ziemię, obiecuje sobie odnaleźć swego męża i dzieci.



Akira, © Katsuhiro Ōtomo

Osamu Tezuka, zwany powszechnie japońskim Disneyem. Stworzył pierwszy film animowany ze swobodnymi ruchami (Tetsuwan atom). Jednak zanim zabrał się za robienie filmów, był mangaką (rysownikiem mang).

JUNGLE TAITEI: mały lewek po śmierci ojca musi objąć tron królestwa zwierząt... (czy komuś coś to przypomina?).

RIBON NO KISHI: wskutek pomyłki w Niebie, mała dziewczynka przychodzi na świat z sercem chłopca – typowa shōjō manga.

BLACK JACK: aaahhh, Jack! Nietuzinkowy chirurg operuje ludzi, dla których już nie ma ratunku. Manga jest genialna, a anime wspaniałe, ze ślicznym designem Akio Sugino!

Leiji Matsumoto, karierę rozpoczął w wieku 15 lat wygrywając prestiżowy konkurs rysunkowy. To mu pozwoliło na opublikowanie w Manga Shōnen historii małej pszczołki – Mitsubachi no bōken.

UCHŪ SENKAN YAMATO: w 2199 Ziemia zostaje podbita przez Gamilów, co sprawia, że z dnia na dzień staje się coraz bardziej radioaktywna. Jediną możliwością uratowania niebieskiej planety jest podróż krążownikiem Yamato na odległą o 300 tysięcy lat świetlnych planetę Iskandar i poproszenie o pomoc tamtejszej królowej.

UCHŪ KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK: Harlock, uważany przez Ziemian za niebezpiecznego pirata, tak naprawdę broni swojej planety przed Mazonami – roślinnymi klonami-wojownikami, które mają na nią chrapkę.

GINGA TETSUODO 999, czyli **POCIĄG Z DROGI MLECZNEJ:** historia Maetel i małego Tetsuro w drodze superekspresu na Andromedę w celu wymiany naturalnych ciał na metalowe.

SEN NEN JOH: Yaoi, królowa tysiąclecia, pod koniec swego panowania próbuje ocalić Ziemię przed starciem z mieszkańcami planety Lar Metal.

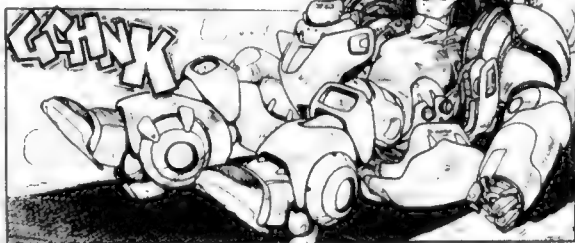
Masamue Shirow: wyśmienity grafik, z bardzo wyszukаныmi, choć często również bardzo skomplikowanymi scenariuszami.

APPLESEED: opowieść o Dunan Nut urodzonej w 2015 roku. Dzieczynka nie ma pojęcia, jaki los ją czeka...

ORION: ładna i sympatyczna Saska musi stawić czoła światu Susano Arbatosa, japońskiego boga wojny i zagłady, gdzie rządzi yin i yang.

BLACK MAGIC: robot-morderca ucieka z transportu i zaczyna realizować swój program. Sybelle, piękna dziennikarka, znajdując się w miejscu zaprogramowanego morderstwa postanawia chronić ofiarę.

GHOST IN THE SHELL – znawcy mówią, iż jego adaptacja w anime stanie się olbrzymim przebojem kinowym, równie wielkim (albo nawet i większym) jak Akira Katsuhiro Ōtomo!



Apple Seed, © 1989, Masamune Shirow
Seishinsha Co. Ltd

Go Nagai: jego świat rozciąga się od starożytnych japońskich legend, poprzez dramaty, horror, fantastykę, aż do świata wielkich namiętności, zabawnych sytuacji i wszechświata SF.

CUTEY HONEY: Honey – android, po śmierci swego twórcy, ucieka zabierając ze sobą jego ostatni wynalazek – urządzenie pozwalające zamieniać się w kogo tylko zechce. W ślad za Honey podąża kryminalna organizacja „Panther Claw”, chcąc pojąć to urządzonek i tym samym zająć nad światem.

MAZINGER Z i UFO ROBOT GRENDIZER: te dwa tytuły to opowieści o przygodach statków kosmicznych zmieniających się w duże roboty, pilotowanych przez ziemskich patriotów.

Rumiko Takahashi: wreszcie jakaś kobieta w tym świecie pełnym przemocy. Wygrana w konkursie rysunkowym pozwoliła jej na publikację swej pierwszej mangi – Urusei Yatsura.

URUSEI YATSURA: aby uniknąć katastrofy młody Ziemianin – Ataru Moroboshi musi wygrać pojedynek z córką króla planety Uru-Lum, łapiąc ją za rogi. W skutek małej pomyłki Lum wydaje się, iż Ataru jest w niej zakochany. Postanawia więc przegrać, po czym sama się w nim zakochuje... Wszystko byłoby piękne, gdyby nie fakt, iż Ataru jest wielkim podrywaczem, a Lum strasznie zazdrosna...



Urusei Yatsura, © 1994, Rumiko Takahashi

MAISON IKKOKU: 22-letnia wdówka Kyoko prowadzi stację, na której mieszka 20-letni, nieśmiały i straszliwie pechowy Godai, śmiertelnie zakochany w swej gospodyni.

RANMA 1/2: świetny karateka Ranma, zanurzony w zimnej wodzie zamienia się w sympatyczną, lecz zadziorną panienkę. Zresztą w tej serii prawie każdy bohater się w coś zamienia.

RUMIK WORLD: kilka opowiadań zebranych w tomik. Najważniejsze to: „Fire Tripper” – dziewczyna przy kontakcie z ogniem przenosi się w czasie.



„SHÔJÔ, THE SUPER GIRL” – dziewczyna z gwiazdnej policji, która nosi specjalną zbroję, aby się nie samounieścić.

„WARAU HYÔMATO” – Azusa jedzie zobaczyć swego kuzyna i ... ujawnia istnienie strasznej klątwy.

„MERMAID FOREST” – mroczna opowieść o syrenach i wieczności.

Mitsuru Adachi – najbardziej czytany autor w Japonii (12 milionów albumów sprzedanych do 1994 roku).

HI ATARI RYÔKO: Kasumi przeprowadza się do swojej ciotki, żeby mieć bliżej do szkoły. Jednakże ciotka wynajmuje już swoje pokoje...czterem bardzo różnym chłopakom. Oprócz przedziwnych sytuacji, cała ta seria w 5 mangach związana jest z baseballiem.

TOUCH: Kazuya, mistrz baseballu, ginie w wypadku samochodowych.

MIYUKI: W czasie wakacji Masato, zakochuje się na plaży w ślicznej Miyuki, która okazuje się później jego kuzynką. Sprawa jest o tyle śmieszna, iż jego drugi obiekt miłości, ma również na imię Miyuki...

NIJI-IRO TOGARASHI: historia z przeszłości, czyli perypetie bohaterów w japońskim średniowieczu.



SLOW STEP: Mimatsu, mistrzyni softballu, aby uciec bandytom musi się zakamuflować. W tym celu przebiera się za kogoś innego... Pech chce, że chłopak, który normalnie jej nie znosił, zakochuje się w jej drugim wcieleniu

H2: baseball, miłość i czwórka bohaterów, których imiona zaczynają się na literę H.

Tsukasa Hojo to jeden z tych, którzy mają „kompleks szczegółu”. Zawsze zadaje sobie pytanie, jak ten facet może tak wspaniale rysować? Jego styl graficzny jest w stałej ewolucji.

CAT'S EYE: trzy siostry, super złodziejki w sexy strojach uwydatniających ich bujne kształty, kradną z muzeów obrazy.

CITY HUNTER, ah Ryō Saeba, jaki jesteś śliczny.... (Hm, uspokój się A'gu...): historia nieustraszonego detektywa pracującego tylko na zlecenie kobiet. Czytelniczki, które cenią sobie 1,91 wzrostu u faceta i wymiary 105-83-91 powinny zakochać się w Ryō od razu (ja już to zrobiłam...ah). Natomiast dla panów, lubiących ładne buźki, duże biusty, długie nogi (aż do ziemi...) i Magnum Pythoon 357, będzie to również idealna lektura! A jest z czego wybierać – 35 mang, a w każdej po trzy, cztery nowe very sexy panienki.

KOMOREBI NO MOTO DE: mała dziewczynka potrafiąca komunikować się z roślinami przepowiada przyszłość.

RASH: styl podobny do City Huntera, tylko tutaj główny bohater został zamieniony w kobietę. Są to perypetie zgrabnej, wysportowanej, choć dość nerwowej więziennej lekarki.

Clamp – pod tą angielską nazwą kryje się grupa młodych kobiet, realizujących już od jakiegoś czasu bardzo pasjonujące mangi o wyjątkowo ładnej grafice. Ostatni staff Clampu (gdyż, od samego początku istnienia, nieco się zmieniał) to: Mokona Apapa (pseudonim) rysuje, Nanase Ōkawa zajmuje się scenariuszami, układem stron – dyryguje projektami, Mick Nekoi i Satsuki Igarashi, wykańczają całą mangę, dodają detale.

RG VEDA: fantasy oparte na mitologii hinduskiej. Tishakuten morduje władcę niebios oraz jego naj-

większego sprzymierzeńca, w celu zawiadnięcia światem. Rodzi mu się jednak dziecko – Ashura, które według kławy ma go później zabić. Żona Tishakutena aby chronić męża, próbuje wyeliminować własne dziecko. Plan morderstwa jednak się nie udaje, dziecko zostaje zamknięte w świętym drzewie, w ciemnym lesie. Trzysta lat później, król Yasha, uwalnia Ashurę...

TOKYO BABYLON: historia młodego egzorcysty Subaru, jego siostry bliźniaczki – Hokuto, i mistycznego człowieka o imieniu Sishirō.

H2. © 1994. Mtsuru Adachi



JUMP COMICS

第27巻
都市のシンデレラ

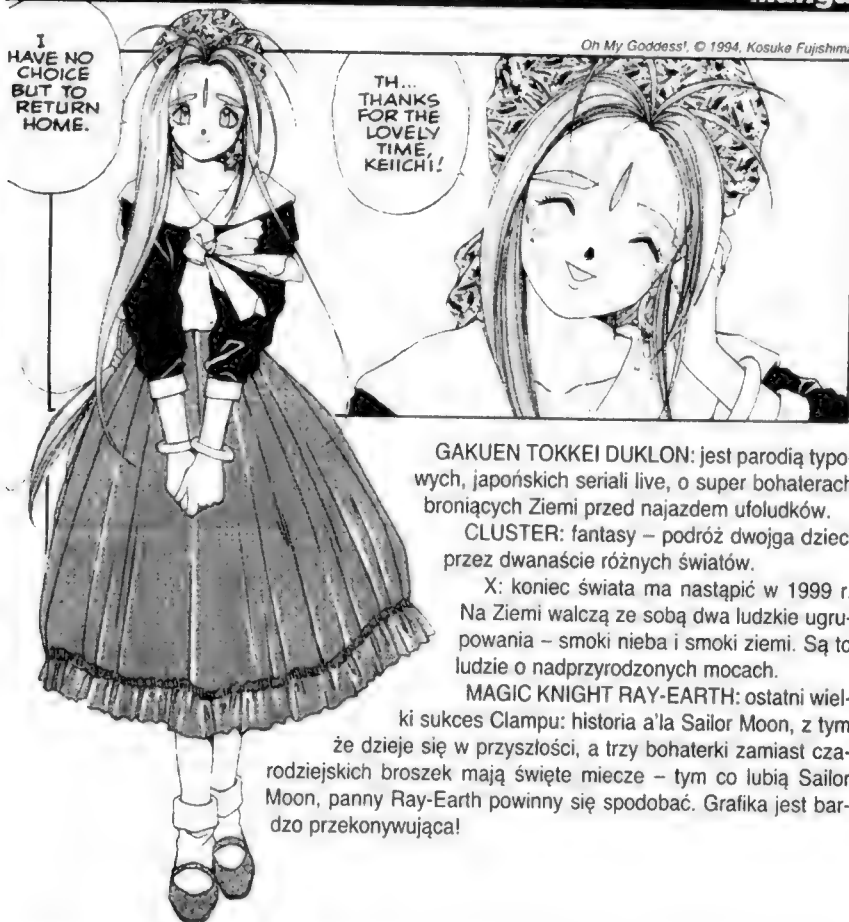


City Hunter
© 1990, Tsukasa Hojo

I
HAVE NO
CHOICE
BUT TO
RETURN
HOME.

TH...
THANKS
FOR THE
LOVELY
TIME,
KEIICHI!

Oh My Goddess! © 1994, Kosuke Fujishima



GAKUEN TOKKEI DUKLON: jest parodią typowych, japońskich seriali live, o super bohaterach broniących Ziemi przed najazdem ufoludków.

CLUSTER: fantasy – podróż dwojga dzieci przez dwanaście różnych światów.

X: koniec świata ma nastąpić w 1999 r. Na Ziemi walczą ze sobą dwa ludzkie ugrupowania – smoki nieba i smoki ziemi. Są to ludzie o nadprzyrodzonych mocach.

MAGIC KNIGHT RAY-EARTH: ostatni wielki sukces Clampu: historia a'la Sailor Moon, z tym że dzieje się w przyszłości, a trzy bohaterki zamiast czarodziejskich broszek mają święte miecze – tym co lubią Sailor Moon, panny Ray-Earth powinny się spodobać. Grafika jest bardzo przekonywująca!

Teraz anime – jest tyle wspaniałych dzieł, że aż trudno coś wybrać. Opiszemy więc te godne szczególnego polecenia.

AKIRA: po Trzeciej Wojnie w Neo-Tokyo rządzi przemoc i brudna polityka. Film z wartką akcją, przenoszącą się co chwila z ciemnych ulic miasta do tajnych baz wojskowych, przerywany ciągłymi wybuchami, pościgami itp. Jak na razie najdroższa produkcja mangowa i film #1!

ARSLAN (Heroic Legend of Arislan): dosyć długa historia fantasy pełna magii i wojowników. Bardzo lubiana przez fanów z powodu interesujących postaci i pięknej grafiki.

BASTARD! Magia i Miecz + film akcji + komedia: główny bohater to istota o wielkiej mocy niszcząca wszelkich wrogów, ale również przyciągająca piękne kobiety.

BATTLE ANGEL ALITA: na podstawie komiksu Yukito Kishiro pod tytułem „GUNNM” Dr Ido, lekarz cyborgów odnajduje szczątki dziewczyny – robota z odległej przeszłości. Nadaje jej imię Alita i przywraca ją do życia. Alita nie pamięta swojej przeszłości, ale za to ma niesamowite zdolności w walce.

BUBBLEGUM CRISIS: kultowa seria o Megatokyo w 2032 roku. Mieszanina cyberpunkowej atmosfery, rock'n'rolla oraz dziewczyn z giwerami. Seria 8 OAV godna największego polecenia!

CAPTAIN HARLOCK: romantyczna space opera o kosmicznym piracie Kapitanie Harlock, który samotnie walczy o wolność z obcymi. Bardzo smutna, a miejscami tragiczna opowieść. Anime kinowe pod tytułem „ARCADIA OF MY YOUTH”

CYBER CITY OEDO 808: trójka warunkowo zwolnionych przestępców zostaje wcielona do policji w celu wykonywania bardzo ryzykownych zadań. Ich ucieczce ma zapobiec mogąca w każdej chwili eksplodować obroza, zamontowana na szyi każdego z nich.

DANGIAOH: seria stworzona przez Toshio Hirano (Iczer 1). Trzy kawaii dziewczyny i jeden gostek pilotują wielkie transformujące się roboty.

DIRTY PAIR: manga, serial TV, OAV i film kinowy. Komedia o agentach bardzo kawaii. Ich kod to „Lovely Angels” (Śłodzutki Aniołki) lecz ta para jest bardziej znana jako „Dirty Pair”, ponieważ gdziekolwiek są kłopoty, one na pewno zrobią z nich większe. Komedia akcji z bardzo spektakularnymi wybuchami, statkami kosmicznymi, gunami itp.

DOMINION (Dominion Tank Police): w niezbyt dalekiej przyszłości skażenie środowiska doprowadziło do zmiany składu atmosfery, specjalny oddział policji wyposażonej w czołgi ściga niebezpiecznych przestępców. Komedia miejscami trochę głupia, ale wiele osób lubi takie klimaty.

FIST OF THE NORTH STAR (Hokuto No Ken): seria TV oraz film kinowy. Bardzo krwawa opowieść o postapokaliptycznej ziemi, sztukach walki (dostępcy dziwnych, aiaiaiaiaiaiaiaia!!!!). Co-



Bubblegum Crisis © 1995, Adam Warren



Dirty Pair, © 1995 Adam Warren

nan i Mad Max w jednym, w roli głównej Sylvester Stallone opętany przez ducha Bruce'a Lee. Uлюбiony film Gulasha.

SCIENE NICJA TEAM GATCHAMAN: pamiętacie Załogę G? To właśnie oni!

GRAVE OF THE FIREFLIES: bardzo smutna historia o dwojgu dzieci próbujących przetrwać pod koniec Drugiej Wojny Światowej. Paczka chusteczek do wycierania łez to niezbędny przy oglądaniu tego anime.

GUNDAM: kultowa w Japonii seria składająca się z wielu części: GUNDAM, ZETA GUNDAM, ZZ GUNDAM, GUNDAM 0080, GUNDAM 0083, filmy kinowe, a ostatnio G-WING. Wielkie roboty walczące pomiędzy ludzkimi koloniami w kosmosie.

GUNBUSTER, AIM FOR THE TOM! Noriko Takaya postanawia zostać pilotem kosmicznym tak jak jej ojciec, który zginął w kosmosie zaatakowany przez obcych. Razem ze swoją przyjaciółką-partnerką Kazumi Amano pilotują potężnego robota będącego jedyną nadzieją ludzkości stojącej na granicy zagłady.

ICZER-1: trzyczęściowe OAV z obrzydliwymi potworami z kosmosu i kawaii panienkami walczącymi z nimi za pomocą dwóch potężnych robotów. Niezbyt poważna historia, miejscami śmieszna i bardzo ładnie zrealizowana.

IRIA – Zeiram the Animation: anime na podstawie japońskiego filmu SF. Łowczyńi nagród Iria w pościgu za genetycznym potworem. Miejscami jak Alien.

KIRIMAGUE ORANGE ROAD: serial TV, wiele OAV i film kinowy. Troje studentów, dwie dziewczyny i jeden chłopak przepychają się w miłosnym trójkącie. Wyglądałoby to na najwykleszą love story gdyby nie to, że chłopak i cała jego rodzina posiadają psychiczne moce. Bardzo fajna komedia, popularna wśród fanów.



KISHIN HEIDAN: ciekawe połączenie Drugiej Wojny Światowej i najazdu obcych na Ziemię. Duże roboty i szybka akcja.

LUPIN III: (OAV i TV) jeżeli lubicie Różową Panterę, to Lupin jest specjalnie dla was. Historia o eleganckim złodzieju o złotym sercu oraz jego gangu. Jedno z najlepszych anime akcji.

MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE: film kinowy na podstawie serii TV. Najazd obcych, transformujące się myśliwce oraz piosenkarka, która może uratować ludzi od zagłady. Dalsze części dostępne na video to MACROSS II i MACROSS PLUS. Wszystko dzieje się w świecie MACROSS. Polecam wszystko, co związane jest z Macrosssem

Moon. © 1995, Naoko Takeuchi



otworzyć własną firmę i stać się królami Otaku „OtaKings” i stworzyć świat Otaku „Otaku Rando!”. Film przeplatany wywiadami z prawdziwymi otaku, nakręconymi zwykłą kamerą. Polecam wszystkim, którzy chcą wiedzieć więcej o Japonii. Super!

PATLABOR: serial TV i filmy kinowe. W niedalekiej przyszłości policja używa robotów (Laborów) do zwalczania terrorystów i przestępców. Serial TV jest pełen akcji z dozą komedii, zaś obydwa filmy opowiadają poważniejszą i bardziej zaangażowaną historię.

PLEASE SAVE MY EARTH: opowiadanie o siedmiu młodych ludziach, w których powoli budzą się obcy, którzy obserwują Ziemię ze swojej stacji na księżycu. Bardzo skomplikowana historia i śliczna animacja. Dostępna na razie tylko przez fan-suby. Szkoda.

PORCO ROSSO (Szkartany Pilot): anime wyreżyserowane przez mistrza Hayao Miy-

MADOX-01: parodia stylu wielkich robotów. Chłopak zostaje uwięziony w robocie zgubionym niechcący przez armię. Armia chce go odzyskać, a chłopak nie chce się spóźnić na randkę z dziewczyną.

MOLDDIVER: czy to pociąg, czy samolot? To Modiver, ale... czy to superbohater czy superbohaterka? Komedial wzorowana na stylu Supermanów i spółce. Bardzo śmieszna!

MÓJ SĄSIAD TOTORO: film Hayao Miyazakiego o dzieciach, które spotykają dziwne leśne duchy, Totorów.

NAUSICAA Z DOLINY WIATRÓW: chyba najbardziej popularny film Miyazakiego (tego od Porco Rosso i Totoro). Postapokaliptyczna historia o walce o ochronę środowiska. Na podstawie mangi o tym samym tytule.

OH MY GODDESS! (AA Megamisama): Belldandy to bogini niebios. Teichi to niczym nie wyróżniający się uczeń szkoły średniej. Któregoś dnia Belldandy przychodzi do niego, aby spełnić jedno jego życzenie. Życzeniem jest dziewczyna tak piękna jak ona, Belldandy zostaje więc razem z nim. Romantyczna komedia na podstawie bardzo popularnej mangi.

OTAKU NO VIDEO (Video Fanów): film zrealizowany przez studio GAINAX. Opowieść o japońskich fanach animacji. Czym się zajmują na co dzień i co robią. Jednocześnie jest to historia kilku Otaku, którzy postanawiają



Nijiro Tohgashiri, © 1990, Mitsuru Adachi



azakiego, romantyczna opowieść o pilotach latających nad Atlantyką areoplanami w szalonych latach dwudziestych.

PROJECT A-KO, seria OAV: zwariowana historyjka o dziewczynach z supermocami, z których jedna okazuje się być córką Supermana i Wonder Woman (hehehe). Bardzo, bardzo śmieszne i bardzo, bardzo głupie, w zależności kto lubi jaki typ humoru. Godne polecenia.

RANMA 1/2: seria TV, liczne OAV i dwa filmy kinowe, komedia o chłopaku, który za sprawą chińskiego zaklęcia zmienia się w dziewczynę w zależności od temperatury wody, w jakiej się zamoczy. Myślicie, że to tragedia? To i tak nie, jego tata zamienia się w pandę, a nie wspomnę jeszcze o innych postaciach zamieniających się w świnkę, kotkę, kaczkę itp. Bardzo fajna komedia godna polecenia miłośnikom romansów oraz filmów karate.

RECORDS OF LODOSS WAR: seria OAV bazowana dokładnie na Dungeons & Dragons. Przygody grupy złożonej z wojowników, czarownika i pięknej elfki w walce ze złem.

RIDING BEAN: film akcji o kierowcy, który w swoim 700-konnym samochodzie ściga złych facetów, a na dodatek jest ścigany przez policję. Towarzyszy mu jego partnerka nosząca oprócz podwiązki wielkiego gona. Super film akcji.

RUMIK WORLD, seria czterech OAV: „Firetripper”, „Laughing Target”, „Mermaid's Forest” i „Maris”, The Wonder Girl, to oddzielne opowiadania najznakomitszej autorki mang Rumiko Takahashi. Każda praca autorstwa pani Takahashi jest godna uwagi.

Sailor Moon, © 1995, Naoko Takeuchi

ROUJIN-Z: scenariusz twórcy AKIRY Katsuhiro Ootomo. Skomputeryzowane łózko szpitalne mające się opiekować starszym człowiekiem transformuje się w wielkie mecha, aby zawiść swojego pasażera na plażę. We wszystko zamieszana jest młoda pielęgniarka. Łózko chce odzyskać naukowcy i armia, a pielęgniarka chce ocalić starszego człowieka. Bardzo ładna animacja i miejscami śmieszny scenariusz.



SAZAN 3x3 EYES: horrorowa seria OAV o Pai, ostatniej z rasy tryklopów (nieśmiertelnych z trzecim okiem), która przybywa do Japonii aby jej chłopak pomógł jej zostać człowiekiem. Od tego momentu zaczynają się dziać dziwne rzeczy, pojawiają się dziwne potwory, a chłopak już nie będzie prowadził normalnego życia. Film przygodowy z elementami horroru. Nastroje a'la Indiana Jones, anime godne polecenia.

SPACE CRUISE YAMATO (Star Blazers): serial TV i kilka filmów kinowych. Seria o kosmicznym krążowniku Yamato i jego załodze. Coś w stylu Star Treka. Klasyczne anime.

SPACE ADVENTURE COBRA: cygaro w ustach, psycho-gun na ramieniu i piękne kobiety dookoła. Kosmiczny pirat, przestępca z niespotykaną nagrodą za jego głowę stara się uwolnić wszechświat od zła. Szkoda, że jego panienki nie żyją tak długo jak on.



TENCHI MUYO!: typowy „schoolboy” Tenchi Masaki wpada w kłopoty, gdy podczas wakacji u dziadka przypadkowo przywraca do życia śpiącego od 700 lat demona. Wyrwany z długiego snu demon Ryoko ma formę pięknej dziewczyny i nie za bardzo jest zadowolony z przymusowej drzemki. Zaraz potem

pojawiają się jeszcze inne panienki z kosmosu.

URUSEI YATSURA, LUM: seria TV, kilka OAV i kilka filmów kinowych. Moja ulubiona seria o książnicze obcych Lum i jej ukochanym niezdarłym podrywawcu Ataru Marobosh i całej zgrai strasznie śmiesznych postaci z Ziemi i kosmosu. Polecam wszystkim. Humor jest niepowtarzalny, a z postaciami z serii można się naprawdę zaprzyjaźnić.

VAMPIRE PRINCESS MIYU: horror o wampirze (lub raczej wampirzycy), która łapie panoszące się na Ziemi demony (Shinma) i odsyła je z powrotem w ciemność. Jej śladem podąża egzorcystka nie znająca prawdziwej misji wampirki Miyu.

WINGS OF HONNEAMISE: film kinowy. Historia dziejąca się w podobnym do naszego świecie, w którym grupa zapaleńców chce wysłać pierwszego człowieka w kosmos. Opowieść o moralności, odwadze i poświęceniu. Animacja pierwszorzędna, uważana za jedną z najlepiej wykonanych.

Powyższe filmy to jedynie ułamek tego, co wyprodukowała dotychczas płodna Japonia. Co tydzień są nowe premiery; można spokojnie powiedzieć, że na tym rynku dzieje się równie dużo, co na rynku gier komputerowych. Miłego oglądania!

Słowniczek

ANIME – (A-NI-ME) Japońska animacja lub filmy rysunkowe. Przez niektórych Amerykanów określana również mianem JAPANIMATION. Określenie to może być jednak obraźliwe dla niektórych ludzi ze względu na podobieństwo do słowa JAP – Żółtek.

BGC – Skrót od nazwy znanej serii OAV – Bubblegum Crisis, często używane jako określenie slangowe wśród Otaku.

BGM – Background music – muzyka z filmu. Również piosenki.

CHARA – od angielskiego „charakter” – postać w anime lub mandze. Wymyślanie takich postaci zajmują się CHARA DESIGNERzy.

DUBBING – wersja językowa z aktorami zastępującą wersję oryginalną

GARAGE KIT lub MODEL KIT – zestaw, zabawki do samodzielnego wykonania. Model Kity to najczęściej modele robotów lub



statków kosmicznych, które należy posklejać i pomalować. Model KITS to przeważnie figurki naszych ulubionych postaci zrobionych z winylu, które należy obrobić (wyszlifować) i pomalować. Garage Kity są produkowane w bardzo małych ilościach i są bardzo drogie.

IDOL SINGERS – czyli śpiewający idole, najczęściej kawaii panienki. W Japonii śpiewający przyjemne piosenki idole są bardzo popularni (coś jak u nas Disco Polo tylko znacznie fajniej). W wielu anime występuje motyw idolki np. w Macross.

KAWAII – słodziki, miłutkie (np. panienki)

MANGA – (w wolnym tłumaczeniu – „niepomalowane obrazy”). Styl japońskiej sztuki rysunku wywodzący się z dawnych rysunków na drewnie Ukiyo-e oraz innych źródeł. Aktualnie określenie to stosuje się do Japońskiego komiksu. Mangi można znaleźć w każdej japońskiej księgarni.

MANGAKA – Rysownik mang.

MECHA – (od angielskiego słowa MECHANICAL) mechaniczne obiekty: roboty, samoloty, statki kosmiczne, itp. Twórca, projektant takich postaci określany jest jako MECHA DESIGNER.

OTAKU – (w wolnym tłumaczeniu – „Ty” lub „Twój dom”). W latach osiemnastych mianem OTAKU określano totalnych fanów anime, mangi i sf. Obecnie słowo Otaku może oznaczać dowolnego fana, lub hobbystę np. samochodowy Otaku, Otaku wędkarstwa, itd.

OAV/OVA – Original Animated Video / Original Video Animation – anime zrobione tylko na rynek video.

SEIYUU – aktor podkładający głos w anime.

SD – (Super Deformed) czasami zdarza się, że widzimy postacie z mangi czy anime w skurczonej i karykaturalnej wersji. Pierwotnie wzięło się to z rynku zabawek, gdzie takie wersje kawaii znanych postaci były produkowane jako maskotki.

SHŌNEN – to wersja mangi dla chłopców lub młodych mężczyzn.

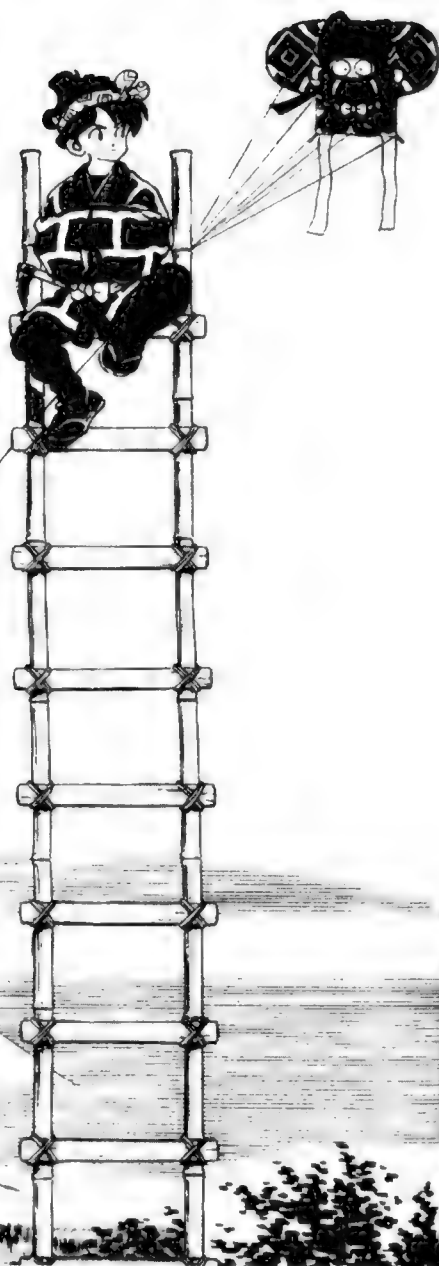
SHŌJŌ – to mangi dla dziewcząt.

SUBTITLED – wersja oryginalna filmu z napisami.

Sailor Moon. © 1995. Naoko Takeuchi



お加代ちゃんかよの巻まき



KOMBAT KORNER

Czołem! Zanim przejdziemy do tematu mordobić, proponuję małą rozgrzewkę. Na pierwszy ogień idzie opowiadanie o tematyce Mortalowej, które zdobyło pierwsze miejsce w konkursie SECRET SERVICE i CD PROJEKT. Doskonała robota, wymagająca mnóstwo pracy i niemałej liczby pomysłów. Z drugiej strony opowieść bardzo ostra, krwawa i trzymająca w napięciu. Tylko dla czytelników o mocnych nerwach. Zapraszam do lektury!

Gulash

Historia turnieju MORTAL KOMBAT 3

Count Luxinly

1.

– Zaczynamy na mój znak. – Szept młodego czarnoskórego złącił ciszę. Stojąca naprzeciwko niego jasnowłosa dziewczyna skinęła głową. Sekundę później wypadły drzwi wejściowe małego domku, wywalone mocnym kopniakiem. Oboje wpadli do środka z bronią gotową do strzału. W przedpokoju ukazały się drzwi na wprost i na prawo. Mężczyzna uczynił gest w kierunku tych po prawej stronie. Dziewczyna ponownie skinęła głową, otworzyła drzwi gwałtownym pchnięciem i szybko rozejrzała się po pomieszczeniu. Wyglądało na kuchnię i nie było w nim nikogo. Szybko wróciła do swojego partnera. Cała operacja trwała może sześć sekund.

Oboje podeszli do jedynej zamkniętych drzwi. Tym razem Murzyn nie dał znaku, tylko od razu kopnął w drzwi z taką siłą, że wyleciały z zawiasów i upadły na ziemię robiąc potworny hałas. Jednak postać stojąca tyłem pośrodku nieumeblowanego pokoju nawet nie drgnęła.

- Ręce do góry i obróć się powoli! – odezwała się dotychczas milcząca dziewczyna.
- Spokojnie. – Głos postaci z pokoju był czysty i wyraźny. Człowiek odwrócił się.
- Hej! Ja cię chyba znam. – rzekł mężczyzna.
- Tak, Jackson. Jestem pewien, że ty i Sonya dobrze mnie znacie.
- Rayden?
- Tak, moja mała.
- Co ty tu robisz?

– Mam niewiele czasu. Shao Kahn powrócił i chce pościć Ziemię. Musicie go powstrzymać, ja nie mogę wam pomóc, gdyż bogowie również przygotowują się do walki z zastępami Kahna. Nie mogę ich zostawić. Jestem jedynym bogiem, który zna obecną moc Shao Kahna i muszę was ostrzec, że jest dużo silniejszy niż kiedykolwiek. Przywrócił do życia swoją żonę – Sindel, a takiego czynu nie potrafił dotąd dokonać żaden z bogów.

– Zaraz, zaraz – przerwał mu Jax. – Czegoś tu nie rozumiem. Skoro bogowie przygotowują się do walki, to po co my tu jesteśmy potrzebni? A tak w ogóle to ja mam dość tych wszystkich turniejów.

– Bogowie są tak zajęci przygotowaniami do bitwy, że nie mają czasu na ochronę Ziemi. Tymczasem Kahn wysłał Shang Tsunga, aby pozabijał wszystkich, którzy mogą doprowadzić do następnego turnieju. Między innymi was.

– No to zabięście.– Jax prostymi słowami wyraził to, co czuł. Sonya tylko pokiwała głową na znak, że się z nim zgadza. Nagle zmarszczyła czoło.

– A gdzie się podział dezterter?

– Jaki dezterter? – Rayden zrobił zdziwioną minę.

– Dostaliśmy telefon, że w tym domu ukrywa się niebezpieczny dezterter. Uciekł z posterunku ze służbowym karabinem.– wyjaśnił Jax.

– Aaa... o to chodzi. – Twarz Raydena rozjaśnił uśmiech. – To ja dzwoniłem – wyjaśnił skromnie.

– Chodźmy, Sonya. Nic tu po nas. – Jax wyraźnie nie miał ochoty kontynuować tej rozmowy.

2.

Liu Kang wracał późnym wieczorem do mieszkania położonego na przedmieściu Nowego Jorku. Wybrał tę okolicę specjalnie po to, aby w wolnych chwilach móc bez obaw poćwiczyć. Nie wszyscy sąsiedzi lubią facetów ubranych w same spodnie, latających z jednego końca ogródka na drugi z nogami wysuniętymi do przodu i wrzeszczących przy tym niemilosłownie. W momencie, gdy Kang otwierał furtkę, wiedział już, że popełnił błąd. Ułamek sekundy później upadł twarzą na chodnik po silnym kopnięciu. Jednak klasztor Shaolin wyrobił w nim pewne zachowania, które prawdopodobnie teraz uratowały mu życie. Błyskawicznie poderwał się na nogi unikając tym samym miażdżącego buta. Jeszcze w tej samej sekundzie wyprowadził dwa szybkie ciosy ręką, które sięgnęły celu. Przeciwnik zachwiał się tylko na moment, ale to wystarczyło. Side Kick lewą nogą prosto w gardło pozbawił go oddechu, a chwilę później życia. Liu Kang obrócił się o 180 stopni tylko po to, aby po raz drugi upaść na twarz. Tym razem na policzku zostały cztery rowki, z których od razu zaczęła płynąć krew. Kang poderwał się na nogi, ale nie wyprowadził kontry, tylko cofnął się o krok i zaczął powoli okrażać swego nowego przeciwnika. Po chwili do napastnika dołączyli dwaj następni. Wszyscy trzej byli podobnie ubrani i biła z nich niesamowita żądza krwi. Ten z kastetem wysunął się do przodu i wyprowadził cios. Liu instynktownie zablokował go lewą ręką, a prawą uderzył od dołu w łokieć napastnika. Trzasnęła kość i mężczyzna zatoczył się z bólu. Dwaj pozostali ruszyli z dwóch stron. Kang szybko ocenił sytuację i podskoczył. W powietrzu wykonał 3/4 obrotu i uderzył pierwszego z nich prosto w nos. Cios był tak silny, że chrząstka nosowa nie wytrzymała i zapadła się w głęb czaszki. Z ziejącej dziury chlusnęła krew. Napastnik przed śmiercią zdążył tylko popatrzyć zdziwionym wzrokiem na swego zabójcę. Drugi z nich zawałał się. Jego dwaj koledzy nie żyli, a trzeciemu niewiele brakowało. Ale Liu Kang już odwracał się w jego kierunku. Nie było odwrotu.

Kang uśmiechnął się nieznacznie. Nie wyszedł jeszcze z wprawy. Pierwszego z nich nie chciał zabić. Za to następnemu nie dał żadnych szans. A teraz został tylko jeden. Zrobił krok w kierunku mężczyzny, widział niepewność w jego oczach. Niepewność, która przeradzała się w strach.

- Kto cię tu przysłał? – Kang chciał dać mu szansę. O dziwo, tamten zaczął gadać, jakby go kto nakreślił. Ludzie są zdolni do wielu rzeczy, gdy patrzą w oczy śmierci.

- Nie wiem, jak on się nazywał... Przysięgam!!! Był ubrany na biało i miał dziwną twarz. Z jednej strony taką metalową, z czerwonym okiem. Powiedział, że przysłał go Shano Fahn, czy coś takiego. Naprawdę!!! Nic więcej nie wiem!

- Idź stąd. Chyba, że chcesz położyć się obok swoich kolegów.

Nie trzeba mu było dwa razy powtarzać. Pobiegł w ślad za tym ze złamaną ręką, który zmył się trzy minuty wcześniej. Kang zastanowił się nad jego słowami. Chłopak gadał co wiedział. Pewnie sam nie miał pojęcia o czym mówi. Ale dla Liu Kanga to miało sens. Znał Shao Kahna z dwóch Śmiertelnych Turniejów. Zajścia sprzed paru minut mogły świadczyć o tym, że Kano używając imienia Shao chce nastraszyć Kanga. Albo o tym, że Kahn szykuje coś wielkiego. Liu przyznał sam przed sobą, że nie bardzo wierzy w pierwszą możliwość.

3.

Uciekał już mniej więcej dwie godziny. Zaczynało mu brakować oddechu. Podczas biegu zastanawiał się, jak go znaleźli. Już wcześniej ukrył się poza miastem, gdyż przewidział, że może zostać zdradzony. Teraz gonili go jego dawni przyjaciele. Chcieli go zabić. Wszystko było dobrze do czasu, gdy w laboratorium opracowano nowy model cyborga, który był lepszym wojownikiem niż ludzie. Po tym wszystkim on stał się niepotrzebny. A ponieważ za dużo wiedział, chciano go zlikwidować. Trzy wysłane za nim roboty wpadły na trop dopiero dwie godziny temu. Od tego czasu zaczął się szaleńczy wyścig człowieka z maszynami.

Przystanął i obejrzał się za siebie. Za nim rozciągała się pusta ulica. Ogólną ciemność rozjaśniały poustawiane tu i ówdzie latarnie. Wziął głębszy oddech i pobiegł dalej, ale po kilku minutach zatrzymał się ponownie. Zdecydował, że najwyższy czas przejść do ofensywy. Rozejrzał się. Wokoło był tylko las i droga. Las. Postanowił, że ukryje się między drzewami i poczeka na roboty. Wprawdzie przeciwko trzem miał małe szanse, ale miał nadzieję, że może się rozdzielić. Wszedł głębiej w las. Dotychczas roboty trzymały się bezbłędnie jego śladów. Liczył, że między drzewami trochę się pogubią i ofiara zmieni się w myśliwego. W pewnym momencie zamażyło mu w oddali migające światelko. Ruszył w tamtą stronę. Światelko okazało się małym ogniskiem, przy którym siedziało dwoje ludzi. A on znał tych ludzi.

4.

Wayne Fursam i David Gunn wracali po całonocnym patrolu do koszar. Obaj służyli w Gwardii Narodowej w stopniach sierżanta i byli z tego dumni. Rozmawiali o kobietach. Raz po raz któryś z nich wybuchł śmiechem w reakcji na uwagę kolegi. Akurat kolej na wybuch wesołości przypadła na Wayne'a, ale ten się nie śmiał. Stał prosto wpatrując się w ogródek po przeciwnej stronie drogi. David popatrzył na niego najpierw z dezaprobatą, że ten nie rozumiał dowcipu, ale później podążył za wzrokiem kolegi.

- O kur... – to było wszystko, co zdołał z siebie wydusić. Ale wystarczyło, aby Wayne ocknął się z letargu.

- Szybko! Trzeba zawiadomić szefa. Mówiąc to już wyciągał krótkofalówkę.

- Baza. Tu patrol A8. Na Fox Street mamy dwa ciała. Kompletnie zmasakrowane.

- Przyślijcie tu szybko oddział specjalny. Następnie obaj mężczyźni wyciągnęli broń i wpadli do ogródka przeskakując niewielki płotek odgradzający teren domu od ulicy. Na werandzie stał średniego wzrostu długowłosy Azjata w samych tylko spodniach. Na widok żołnierzy szedł z werandy podnosząc jednocześnie ręce do góry. Na rozkaz żołnierzy bez oporów położył się

twarzą do ziemi i dał się skuć kajdankami. W takiej pozycji, z dwiema lufami pistoletów na plecach czekał na mające przyjechać posiłki.

5.

Na planie filmowym panował nieziemski bałagan. Reżyser biegał za scenarzystą, aby wyjaśnić pewne kwestie, kamerzyści próbowali skleić taśmy, które nie wiedzieć czemu popękały, a odtwórca głównej roli w najlepsze gawędził ze swoją dziewczyną, nie przejmując się kompletnie tym, co działo się wokół niego.

– Mówię ci Johnny, że to nie żart. Naprawdę rozmawialiśmy z Raydenem.

– Nawet jeśli, to co mnie to obchodzi? Skończyłem z turniejami. Niech szukają sobie innych chętnych. Mam tu dobrą pracę i nie zamierzam jej tracić tylko dlatego, że słyszałaś pogłoski o atakowaniu byłych zawodników przez Shao. Masz jakieś dowody, czy wiesz to tylko z opowiadań Chińczyka z miską na głowie?

– Nie mam dowodów... – Sonya spuściła nieco z tonu. – Ale dlaczego miałby nas okłamywać?

– Może ma w tym jakiś interes? – Johnny Cage ściągnął przyciemniane okulary i od razu zmrużył oczy przed wszechobecnym słońcem. Temperatura wynosiła około 35 stopni.

– Zrobmy tak: na razie zapomnijmy o wszystkim, a gdy plotki się potwierdzą, to wtedy weźmiemy się do roboty.

– Jeśli zacznę od ciebie, to będzie za późno. – Cage już szykował ripostę, gdy z megafonu rozległ się głos:

– Porucznik Sonya Blade proszona do telefonu.

Chwilę później Sonya podniosła słuchawkę i przyłożyła ją do ucha. Ledwie po ułamku sekundy musiała ją nieco odsunąć ogłuszona siłą głosu.

– Gdzie ty się do cholery podziewasz! Masz tu być za pięć minut! – głos szefa brzmiał niczym ryk lwa.

– Tak jest. – Niestety spóźniła się z ostatnim zdaniem. Wypowiedziała je do buczącego sygnału. Podeszła do Johnny'ego.

– Muszę jechać. Obowiązki wzywają. Baw się dobrze.

– Mam chwilę przerwy. Może zabiorę się z tobą?

Sonya uśmiechnęła się lekko.

– Dobra, wsiadaj.

Temperatura na zewnątrz powodowała, że niewiele osób zdecydowało się na wyjazd samochodem. Dlatego Cage i jego dziewczyna dotarli na miejsce bez żadnych problemów. Chwilę później byli w gabinecie szefa. Był tam również Jax.

– No, jesteś wreszcie. A to kto? – Szef nawet nie próbował ukryć zdziwienia.

– To mój facet. Johnny, poznaj Kurtisa Strykera, mojego przełożonego. Jacksona już znasz.

Mężczyźni szybko wymienili uścisk dłoni.

– Dobra. – Stryker od razu przeszedł do konkretów. – Na Fox Street znaleziono dwa zmasakrowane ciała. Patrol mówił, że sprawa jest poważna. Mam zamiar pojechać tam i rozejrzeć się. A wy jedźcie ze mną. Miło było mi cię poznać, Johnny, ale to służbowe sprawy i musisz zostać.

– Szefie. Skoro już i tak o wszystkim wie, to może chyba jechać z nami.

– Nooo... Dobra. To chodźcie.

6.

Liu Kang leżał już tak dwie godziny. Gdyby chciał, to w ciągu pięciu sekund mógłby zamieścić się miejscami z tymi policjantami. Ale nie chciał. Teraz musiał tylko przekonać policję, że za-

bił w obronie własnej i wytłumaczyć, dlaczego ich nie powiadomił. Natomiast napaść na funkcjonariusza to poważniejsza sprawa. Z drugiej strony leżenie w tej pozycji zaczynało go już nużyć. Nagle usłyszał pisk opon i pomyślał, że nie poleży już długo.

Stryker wysiadł z samochodu, a w chwilę potem pozostali. Szybko rozejrzał się po okolicy. W ogródku leżały dwa zakrwawione ciała. Nieopodal twardą do ziemi leżał skuty kajdankami mężczyzna, a nad nim stali dwaj żołnierze. Na widok Strykera jeden z nich podszedł i zasalutował.

– Panie pułkowniku, melduję, że złapaliśmy podejrzanego.

– Doskonale. Każcie mu wstać.

Mężczyzna wstał i szybko rzucił okiem po przybyłych. Oczy rozszerzyły mu się ze zdumienia. Usta otworzył szeroko i wyjąkał:

– Wy tutaj?

Stryker obejrzał się na Jaxa, Sonię i Johnnynego.

– Znacie go?

Wszyscy trzej pokiwali głowami.

– To Liu Kang. Uczeń Shaolin. Doskonały w sztukach walki. – Jax pierwszy odzyskał mowę.

Kurtis podszedł do Chirńczyka.

– Dobra. Mam zamiar zadać ci parę pytań i mam nadzieję, że będziesz chętny do współpracy. Po pierwsze: co tu się stało.

– Zostałem napadnięty przez czterech osobników i musiałem się bronić.

– Czterech powiadasz... Dlaczego więc są tu dwa ciała?

– Ponieważ reszta uciekła. Ci nie mieli szczęścia.

– Masz jakąś broń? – zapytał Stryker, ale widząc zdumienie w oczach Liu, poprawił się. – Zapytam inaczej. Jak ich zabiłeś?

– Nogami.

– Tak po prostu nogami? A może miałeś coś na nich? Jakieś metalowe buty, albo ostrogi?

– Nie. Nic z tych rzeczy.

– Szefie, on mówi prawdę. – Sonya klęczała przy jednym z denatów. Stryker obrócił się do niej.

– Co tam masz?

– Obaj zostali zabici silnymi ciosami. Tutaj jest jeszcze osobna plama krwi, która ciągnie się w kierunku furty. To świadczy o tym, że ktoś uciekł. Może przyszedł byś to obejrzeć, a my z nim w tym czasie porozmawiamy.

– Dobra, macie pięć minut.

– Sie masz, Liu. – Johnny pierwszy był na miejscu.

– Witaj Johnny. To bardzo duży zbieg okoliczności, że znaleźliście się tu wszyscy troje, ale skoro już tu jesteście, to nawet dobrze. To nie był zwykły napad. – Kang przerwał, dla nabrania oddechu. Wszyscy milczeli czekając na dalszy ciąg.

– Oni przybyli tu z rozkazu Shao Kahna. Chcieli mnie zabić. Sonya spojrzała na Cage'a.

– Mówiłam ci, to nie chciałeś wierzyć. – a później mówiła już do Liu.

– Widzieliśmy się z Raydenem. Zakreślił nam ogólną sytuację. Shao chce znów zaważnąć ziemią. Tylko, że teraz ma zamiar wyeliminować poprzednich zawodników, aby nie dopuścić do nowego turnieju. – podczas tej wypowiedzi Stryker znalazł się w zasięgu głosu Sonyi. Teraz pilnie nadstawiał uszu, ale Sonya powiedziała już wszystko, co miała zamiar powiedzieć. Johnny Cage odszedł kilka kroków od rozmówców i zamyslił się. Kurtis, widząc, że nie ma co liczyć na dalszy ciąg, zapytał:

– Dobra, zechciejcie mnie poinformować co tu się dzieje, bo jak widzę, tylko ja jestem kompletnie zielony.

Wszyscy czworo pokrótce streścili mu dwa poprzednie turnieje i wydarzenia minionej doby. Gdy skończyli, Stryker długo jeszcze się zastanawiał, po czym powiedział:

– Dobra. Umówmy się, że nie bardzo wam wierzę. Myślałem, że stać was będzie na lepszą historijkę w obronie kolegi, ale chyba wam coś nie wyszło.

– Kurtis, to nie jest błąd. Dwa turnieje, to nie wytwór naszej wyobraźni. Może to i jest nieprawdopodobne, ale jednak rzeczywiste. Naszą jedyną nadzieją jest działać wspólnie. Myślę, że Shao Kahn wysłał kogoś i po nas. To po prostu kwestia czasu, nim i my zaczniemy walczyć. Dlatego gdy będziemy razem, mamy szansę przetrwać. Możesz być z nami lub przeciw nam, Stryker, ale niczego nie zmienisz.

– Dobra. Niech wam będzie, że „będę z wami”. Ale jeśli to kit, to wsadzę wam wszystkim grabię w dupę.

7.

W twierdzy Shao Kahna panowały szampańskie nastroje. Sam bóg po raz kolejny czcił powrót swojej żony Sindel z zaświatów. Oboje snuli wizje o przyszłości Ziemi przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. Nie mogli się doczekać, kiedy zapanują nad kolejnym światem. Wystąpny na Ziemię Shang Tsung jak na razie bardzo dobrze wywiązywał się z powierzonych mu zadań. Shang Tsung... Kahn zamyslił się. Wiedział, że Tsung tylko czeka na jego moment zawałania, ale był dobrym wojownikiem i strategiem, dlatego bóg dał mu szansę. Do tej pory nie miał powodów do niepokoju. Co prawda poprzedni uczestnicy turnieju jeszcze żyli, ale za to tysiące innych ginęło każdego dnia. Już niedługo... – pomyślał.

Tymczasem Shang Tsung „oczyszczał” kolejne miasto. Z uśmiechem przyglądał się, jak jego wojownicy usuwają coraz to nowych panicznie przerażonych mieszkańców Ziemi. Shao Kahn będzie zadowolony. Nagle z zamyślenia wyrwał go krzyk z drugiej strony ulicy. Odwrócił się bez pośpiechu i zamarł. Pięciu jego podopiecznych próbowało rozprawić się z jednym człowiekiem, który systematycznie kontrował atakujące go potwory. Jego dwa metalowe pręty zakończone jakimiś dziwnymi wypustkami rozwalily właśnie jedną głowę i szykowały się do następnej. Pod jego nogami leżało już z dziesięć martwych potworów. Tsung podszedł jeszcze dwa kroki, ale po chwili jakby zrezygnowany zatrzymał się i w skomplikowany sposób złożył dłonie. Niebo zmieniło swoją barwę, a sam Tsung unosił się w powietrze. Rozłożył dłonie i za chwilę złożył je ponownie, lecz tym razem w inny sposób. Z ich wnętrza wytrysnęła kula ognia i z ogromną prędkością popędziła w stronę walczących. Nie obchodziło go, że jego podopieczni też mogą zginąć. W każdej chwili mógł poprosić władcę o nowe zastępy. Za to człowiek nie miał prawa przeżyć uderzenia ognistym pociskiem. Nie patrząc na dalszy przebieg wypadków, Shang odwrócił się i odszedł.

Człowiek pierwszy zauważył lecący w jego stronę pocisk. Błyskawicznie przeskoczył nad głową atakującego go skrzyżowania jaszczurki z pajakiem i rzucił się na chodnik. Popelnił tylko jeden błąd. Odwrócił się aby popatrzeć na wybuch. Ogień bezlitośnie wypalił mu niemal połowę twarzy i człowiek stracił przytomność.

8.

Przycił się za drzewem. Stąd widział wszystko, samemu nie będąc widzianym. Dwie osoby siedzące przy ognisku były mu bardzo dobrze znane. Nawet aż za dobrze. Obie należały do zniechęconego przez niego wrogiego klanu ninja. Kiedyś zniechęconego. Teraz czasy się zmieniły. Zastanowił się jeszcze chwilę, po czym podjął decyzję. Wszedł w krąg światła. Na jego widok siedzący przy ognisku poderwali się na nogi i zamarli ze zdziwienia. Przybysz podniósł obie ręce do góry w geście pokoju.

– Mogę się do was przysiąść? – zapytał. Ninjas popatrzyli na siebie i jeden z nich powiedział:

– Dobra, siadaj, ale po przeciwnej stronie ogniska. A później powiesz nam co tu robisz, a my zdecydujemy, co zrobimy z tobą.

Te zsorskie słowa były wywołane jedynie ostrożnością i obcy o tym wiedział. Usiadł powoli, aby nie wzbudzać niepotrzebnego zamieszania. Nerwy tamtej dwójki napięte były do granic możliwości, a on nie chciał zostać trafiony jakąś niespodzianką tylko dlatego, że zbyt szybko ugiął nogi. Zaczął opowiadać o sobie. O tym jak został zdradzony przez własny klan, jak chciał go zabić i jak musiał uciekać przed egzekutorami. Po jego opowieści zapytał, co oni tu robią. Pierwszy opowiedział mu niemal identyczną historię. Drugi co jakiś czas przytakiwał. Na koniec zapytał, czy się przyłączy do ich dwójki. We trójkę mieli większe szanse. Zgodził się. Wrogość z czasów, gdy byli jeszcze wojownikami swoich klanów przysła niczym bańka mydlana. Zawarli przymierze, którego każdy ninja przestrzegał. Nie musieli się więc obawiać, że pewnej nocy którzy z nich zginie zabity we śnie przez swoich towarzyszy.

Przez długi czas siedzieli w milczeniu. Wsłuchiwali się w odgłosy płonącego ogniska, gdy do ich uszu dotarł inny dźwięk – odgłos szeleszczących liści. Ledwo zdążyli wstać, gdy w krąg światła wkroczyły trzy roboty.

– Przyszlśmy po Sub-Zero. Jeśli nie będziecie się ruszać, nie stanie wam się krzywda.

W odpowiedzi na słowa cyborga wszyscy roześmiali się w głos. Roboty nie traciły czasu. Pierwszy z nich wypuścił sieć, która spadła na jednego z ninjas.

– Trzymaj się Reptile! Scorpion idzie na pomoc! – jego towarzysz błyskawicznie rozciął sznurki sieci i Reptile był wolny. Obaj natychmiast stanęli plecami do siebie, gdyż dwa roboty zaszyły ich z dwóch stron. Trzeci właśnie podnosił się po mocnym kopnięciu Sub-Zero.

– Tam są!!! – Walki ustały. Wszyscy odwrócili się w stronę głosu. Z ciemności wypadło osiem postaci. Trzy z nich ninjas znali bardzo dobrze. Walczyli z nimi w turnieju. Pierwszym z trójki był Noob Saiboot tropiący Scorpiona i Reptile'a podobnie jak tamte roboty Sub-Zero. Drugą postacią był Baraka – mutant, a trzecią Jade – dziewczyna będąca klonem stworzonym przez Shao Kahna. Pozostałe pięć postaci tworzyły potwory, których ninjas nigdy na oczy nie widzieli. Szybko ocenili sytuację. Ponieważ Baraka i reszta wypadli na polanę razem z Noob Saibootem, musieli więc być przeciwko nim. Rozgorzała walka, w której bardzo często trudno było zauważyć kto się z kim bije. Wszystkie potwory ruszyły na roboty ścigające Sub-Zero. Scorpion walczył z Noob Saibootem, Reptile z Baraką, a Sub-Zero z Jade.

Scorpion szybko wyprowadził kilka ataków mających dezorientować przeciwnika. Ale Noob Saiboot nie dał się zaskoczyć. Natychmiast wyprowadził kontrę prawą nogą, jednak żółty ninja zablokował cios. Nie dał przeciwnikowi odzyskać równowagi i błyskawicznie uderzył dwa razy nogą. Saiboot zatoczył się. Scorpion cofnął się dwa kroki i wystawił rękę. Z dłoni wyszła lina zakończona ostrym szpikulcem. Gdyby dotarła do celu, którym była sznya Noob Saiboota, ten nie miałby najmniejszych szans na przeżycie. Jednak Scorpion nie przewidział, że jego przeciwnik może być szybszy. Usunął się z toru lecącej liny i natychmiast wyskoczył z obiema nogami do przodu trafiając Scorpiona prosto w twarz. Ninja przewrócił się, krztusząc krwią, która obficie spływała do gardła ze złamanego nosa. Pociemniało mu na chwilę w głowie i nie zdążył zablokować ciosu z półobrotu wymierzonego w żebra. Trzasnęły kości. Scorpion przewrócił się na ziemię. Nawet nie próbował już wstać. Wiedział, że przegrał walkę. Przez mgłę zobaczył jeszcze cień zbliżający się do niego i wyciągnięte ręce łapiące go za szyję. Potem nie czuł już nic.

Noob Saiboot odwrócił się w stronę walczących i wypatrzył Reptile'a. Ruszył w jego stronę. Reptile walczył bardzo ostrożnie, trzymając przeciwnika na dystans. Z własnego doświadczenia wiedział, że miecze mutantów są w stanie przeciąć go na pół, tak jak się kroi ogórki. Uważnie obserwował ręce Baraki i gdy tylko ten wyprowadzał cios, robił unik i oddawał uderzenie. W ten sposób wypracował sobie lekką przewagę. Po kolejnym nieudanym ciosie Reptile podciął mutantą i ten runął na ziemię. Szybko wstał, ale Reptile nie czekał. Rzucił świecę dymną aby narobić zamieszania i wyskoczył do ciosu. Baraka dał się złapać na starą sztucz-

kę ninjas i został trafiony prosto w twarz. Cofnął się, próbując złapać równowagę, ale w tym czasie otrzymał drugie uderzenie nogą. Potem trzecie. Przewrócił się. Reptile podbiegł do niego i wskoczył mu na klatkę piersiową miażdżąc wszystkie żebra i przebijając płuca. Z szeroko otwartych ust mutanta chlusnęła krew. Pod ogromnym ciśnieniem eksplodowały galki oczne. Ninja zszedł z trupa, z którego cały czas płynęła krew i przystanął, aby otrząsnąć się z szoku, gdy spostrzegł idącego ku niemu Noob Saiboota. Szybko potrząsnął tylko głową i wyszedł mu na spotkanie.

Sub-Zero zlekceważył przeciwnika. Teraz tego żałował. Z rozciętej wargi płynęła krew, podobnie jak z prawego uda. Cięcie nie było głębokie, ale obniżyło sprawność jego nogi. Jade miała przewagę. Ninja pocieszał się, że jest dużo wytrzymalszy od kobiety. Tylko że nawet najsłabsza kobieta musi zostać uderzona przynajmniej raz aby zaprzestać walki, a Jade miała jeszcze czyste konto. Sub-Zero ruszył szybko do przodu jednocześnie schylając się przed zmierzającą ku niemu nogą. Wyprowadził cios ręką w pachwinę. Jade skuliła się z bólu. Ninja kucnąwszy szybko wstał, uderzając Jade w podbródek. Potężny cios odrzucił dziewczynę na jakieś trzy metry. Gdy próbowała się pozbierać wypływając zęby, Sub-Zero przykleknął na jedno kolano i zamknął oczy. Od razu w jego głowie pojawił się głos.

– Skoncentruj się – mówił. – Jesteś jedynym ninja, który ma takie wrodzone zdolności. Postaraj się je wykorzystać. Pamiętaj czego cię nauczyłem. Sub-Zero otworzył oczy i wrzasnął najgłośniej jak tylko mógł. Potężna dawka energii wystrzeliła z jego rąk i popędziła w stronę Jade. Ta widząc to, otworzyła szeroko oczy i wykrzywiła twarz w grymasie przerażenia próbując zasłonić się rękami. Nic to jednak nie dało. Dziewczyna zdążyła jeszcze poczuć przeraźliwe zimno ogarniające jej ciało i spostrzegła, że nie może się ruszyć. Ninja podszedł do zamrożonego posągu, popatrzył chwilę i obrócił się na pięcie wyrzucając jednocześnie nogę do przodu. Figurka rozpadła się pod wpływem uderzenia na tysiące drobnych kawałków. Sub-Zero odwrócił się, aby ocenić sytuację. Roboty powoli rozprawiły się z potworami; zostało trzech na trzech. Baraka i Scorpion leżeli martwi. Reptile walczył z Noob Saibootem. Ninja ocenił sytuację. Gdy cyborgi poradzą sobie z potworami, zaatakują właśnie jego. Jeśli pomoże Reptile'owi, może poradzą sobie we dwójkę z Noob Saibootem. Ale nawet jeśli przeżyją, to będą musieli się zmierzyć z robotami, które nie czują zmęczenia. „Przykro mi, przyjacielu” – Sub-Zero ostatni raz popatrzył na Reptile'a i pobiegł w las.

Pięćdziesiąt metrów dalej Reptile kątem oka zauważył uciekającego ninja i odwrócił się, tracąc na moment kontakt psychiczny z przeciwnikiem. Chwilę później leżał martwy na ziemi, podobnie jak pozostałe potwory walczące z cyborgami. Noob Saiboot podszedł do robotów.

– Wydaje mi się, że Sub-Zero uciekł w tamtą stronę.

Roboty przytaknęły i cała czwórka pobięła za uciekinierem.

9.

Stryker z uwagą wsłuchiwał się w opowieści Liu Kanga o przebiegu dwóch turniejów. Raz po raz odwracał się do Sonyi i Jaxa ze zdziwioną miną, a oni potakiwali w milczeniu głowami. Tak doszli do stacji metra. Na peronie nie było nikogo. Cage spojrzał na zegar.

– Przed chwilą odjechało metro. Spóźniliśmy się. Następne będzie za dwie minuty.

– Nie dożyjecie następnego.

Wszyscy odwrócili się w stronę mówiącego. Stojąca na schodach wysoka postać mężczyzny była dobrze widoczna w świetle rozmieszczonych na suficie lamp. Prawa strona jego twarzy błyszczała metalicznie, ale największą grozę budziło osadzone w środku metalu czerwone oko. Postać kontynuowała przemowę.

– Widzę, że najemnicy, których wysłałem w celu zabicia Liu Kanga, nie spisali się. Ale to nic. Teraz załatwię was wszystkich.

Gdy mówił, za jego plecami pojawiały się coraz to nowe postacie.
– Kano! Więc to ty ich przysłałeś? Trzymasz teraz z Shao Kahnem? – zdziwienie Kanga było ogromne.

– Tak Liu. Czas się zmieniają. Mileenę już znacie. – pokazał ręką na stojącą obok niego dziewczynę. – Jak pewnie wiecie jest ona klonem Kitany, stworzonym przez Kahna. Nawiasem mówiąc Kitana też tu jest. A oprócz tego jakieś dwadzieścia slugosów Shang Tsunga. Skoro już dokonałem prezentacji, możemy przejść do sedna. – Kano dał znak i armia potworów ruszyła do natarcia. Chwilę później połowa z nich leżała zabita strzałami z broni Strykera. Obrońcy nie zdążyli się zgrupować. Zostali zaatakowani tam gdzie stali. Grupa potworów wpadła na Jaxa i Strykera, Kang nie czekając na przebieg zdarzeń, z oczami przepelnionymi złością skoczył do Kano, Kitana i Mileena ruszyły do Sonyi, ale Cage wskoczył między nie trafiając Mileenę. Rozgorzała walka na śmierć i życie. Co jakiś czas tylko przypadkowi przechodnie, którzy chcieli jechać metrem, po pierwszym rzucie okiem na peron szybko odwracali się na pięcie i wracali na górę.

Sonya cudem tylko uniknęła lęcaącego w jej stronę wachlarza. Nie czekając na następną niespodziankę z arsenału Kitany, dwoma side kickami przewróciła przeciwniczkę. Jednak Kitana bardzo szybko stanęła na nogi. Wszystkie jej trzy uderzenia z ogromną precyzją dosięgły celu i po chwili Sonya zbierała się z ziemi. Zaczęły obchodzić się dookoła, próbując wyczuć moment ataku. Czujniejsza okazała się Sonya. Seria szybkich uderzeń Kitany tym razem została zablokowana. To wystarczyło do wytrącenia jej z rytmu. Po chwili podnosiła się z podłogi ze złamanymi żebrami. Zbyt późno doszła do siebie. Bardzo mocne kopnięcie w przepoń pozabawiło ją oddechu. Spazmatyczne wdechy zakręciły jej w głowie. Sonya tylko na to czekała. Stojąc przodem do Kitany wyrzuciła prawą nogę do przodu najsilniej jak potrafiła, trafiając przeciwniczkę w podbródek. Głowa Kitany poleciała do tyłu. Pękły wszystkie ścięgna i więzania. Odtłamki zębów wypadły ze zmiażdżonych warg wraz z kawałkiem odgryzionego języka. Bluznęła krew momentalnie zalewając mniej więcej powierzchnię metra kwadratowego. Kitana leżała martwa. Sonya usłyszała rozdzierający krzyk. Nie sposób było dojść, czy krzyczał mężczyzna, czy kobieta. Odwróciła się w stronę źródła dźwięku.

Jax i Stryker walczyli ramieniem w ramię. Osiem potworów, na które nie wystarczyło dowódcy naboju, spychało ich coraz bardziej w stronę torów. Stryker wprowadzał zamęt swoją policyjną pałką. Tłukł, gdzie popadło, starając się mierzyć w okolice głowy. Nie zawsze mu to wychodziło. Jednak co chwila trafione bestie odskakiwały, by po otrząśnięciu się z bólu wrócić do walki.

Chaotyczne ataki napastników nie przynosiły widocznego efektu. Dwa już leżały martwe, a trzeci właśnie padał z roztrzaskaną głową. Ale z sekundy na sekundę Jax i Stryker stabilizowali coraz bardziej. Mimo to nie poddawali się. Kurtis zrobił krok do przodu i po raz kolejny machnął pałką wybijając na oko z dziesięć zębów stojącemu zbyt blisko potworowi. Ten tylko kląpnął bezzębną w tym momencie szczęką i spróbował szponiastą łapą przeorać swojego oprawcę. Jednak Stryker był szybszy. Cofnął się na ułamek sekundy, aby po kolejnym wyroku znowu trafić pałką w ociekającą krwią szczękę. Tym razem bestia nie wytrzymała uderzenia i padła jak długa. Nie czekając, aż się podniesie, Kurtis wymierzył jej kopniaka prosto w żebra. To już na stałe zniechęciło ją do walki. Kilkusekundowa agonია zakończyła się planowo – śmiercią. Napastników zostało czterech.

Tymczasem Jax próbował dotrzymać kroku swojemu dowódcy. Jednak gołymi rękami mógł niewiele zdziałać. Napierające potwory zmuszały go do nieustannego cofania się. W pewnym momencie Jax poślizgnął się w kałuży krwi i stracił równowagę. Zrobił krok do tyłu i zamachał rękami, próbując za wszelką cenę utrzymać równowagę. Poczul, że traci grunt pod nogami. Peron się skończył i Jax ciężko spadł na tory. Uderzył nerką w szynę i leżał przez chwilę nieruchomo. Otrząsnął się z bólu i zaczął podnosić się z torów. Wszystkie pozostałe przy życiu potwory rzuciły się za nim. Znowu upadł. Tym razem zamortyzował uderzenie przewracając się na

brzuch. Ręce miał daleko wysunięte przed siebie. Leżały w poprzek szyn. W takiej właśnie pozycji przejechało go metro.

Johnny Cage wykańczał Mileenę. Nie było już dla niej ratunku. Wszystko zaczęło się od wyskoku Cage'a, który oddzielił ją od oryginału. Nie zdążyła się jeszcze podnieść, a Johnny już złapał ją za włosy i podniósł na wysokość swojej twarzy. Uderzył ją dwoma krótkimi prostymi, a później lewą nogą w żebra. Mileena znowu przewróciła się. I tym razem Cage nie pozwolił jej samej wstać. Postawił ją na nogi i uderzył jeszcze dwa razy w to samo miejsce. Dосkoczył do niej i z przykucu uderzył ją podbródkowym. Pech chciał, że akurat w tym momencie, przez przypadek, nadepnął jej na nogi. Unieruchomione w ten sposób ciało nie mogło przejąć energii ciosu. Głowa oderwała się od tułowia i wraz z wystającym kawałkiem kręgosłupa potoczyła się po peronie. Johnny Cage zszedł z dziewczyny i obrócił się w stronę torów w samą porę, aby usłyszeć przeszywający wrzask człowieka tracącego ręce pod kołami pociągu.

Kano okazał się trudnym przeciwnikiem. Przewagi dodawał mu nóż w prawej ręce, który już kilka razy zostawił ślad na ciele jego obecnego przeciwnika. Jednak sam też zarobił kilka ran od uderzeń twardych pięści Liu Kanga. Obaj prezentowali zupełnie odmienne style walki, które jednak w bezpośrednim starciu znakomicie się uzupełniały. Żaden z nich nie mógł znaleźć sposobu na pokonanie drugiego. Walka toczyłaby się prawdopodobnie do momentu, w którym obaj padliby z wyczerpania, jednak losy spotkania rozstrzygnęły się dużo szybciej.

Wrzask, który usłyszeli, obu wytrącił z równowagi. Ale Kano szybciej doszedł do siebie. Kang, trochę oszolomiony, nie zdążył z blokiem i został bezlitośnie spunktowany. Przewrócił się na ziemię. Kano korzystając z chwili czasu rozejrzał się po polu walki. Sytuacja zaczęła przybierać obrót dla niego niekorzystny. Stryker właśnie odkładał krótkofalówkę, przez którą wezwał prawdopodobnie posiłki i karetkę. Za dwie, trzy minuty zarozi się tu od żołnierzy i policji. Kątem oka dostrzegł ruch. Liu Kang właśnie oprzytomniał i szedł w jego kierunku. Z drugiej strony zmierział Johnny Cage. Im dwoóm nie da rady. Musi uciekać, jeśli chce żyć. Popatrzył na Cage'a. Czerwone oko umieszczone w metalowej części twarzy pulsowało jaskrawym światłem. Nagle wiązka lasera uwolniła się z zamkniętej przestrzeni i popędziła w stronę Johnny'ego.

Cage zbyt późno zrozumiał co się dzieje. Lecz nawet, gdy zrozumiał, żadna reakcja nie przychodziła mu do głowy. Jego mózg próbował wymyśleć jeszcze jakieś wyjście z sytuacji, gdy leżał na posadzce z dziurą wielkości głowy w klatce piersiowej.

Sonya krzyknęła. Nie widziała ucieczki Kano. Nie słyszała strzałów Strykera, gdy po załadowaniu broni próbował zabić Kano. Nic się dla niej nie liczyło. Tylko krzyk. Krzyczała nadal, gdy funkcjonariusze pogotowia ratunkowego zabrali ją do karetki. Tam też nie przestała krzyczeć. Dopiero, gdy zemdląta, osłabiona tym krzykiem, zapanowała błoga cisza.

Motorniczy nie mógł się zatrzymać. To co zobaczył na stacji, doprowadziło go do granicy szaleństwa. Na peronie leżały ciała ludzi i stworów, których istnienie zakwestionowałby największy nawet specjalista od biologii. Coś takiego nie miało prawa żyć i chodzić po Ziemi. Cała stacja zachlapaną była krwią. Tu i ówdzie leżały jakieś wnętrzności, ale on nie był specem od anatomii i nie potrafił powiedzieć, czy należały do ludzi, czy do tego czegoś. Gdzieś tam bieleły kawałki kości i chyba zęby. Nie mógł tego stwierdzić na pewno, przejeżdżając z taką prędkością przez stację. Ale jedna rzecz najbardziej utkwiła mu w pamięci. Śmiertelny wrzask. Nawet dwa lata później, przebywając w zakładzie dla obłąkanych, wrzask prześladował go nadal. Słyszał go co noc. Bez wyjątku. Wrzask człowieka ginącego pod kołami pociągu.

10.

W szpitalu było ciepło i przytulnie. Obudził się i stwierdził, że ma zabandażowaną całą twarz. Podniósł rękę. Przy jego łóżku natychmiast pojawiła się pielęgniarka.

– Czy życzy pan sobie wody?

Uświadomił sobie, że zaschło mu w gardle. Pokiwał głową i po chwili pił już z trzymanego przez siostrę dzbanka. Po paru minutach pojawił się doktor.

– Dzień dobry panu. Nazywam się Derek Mohammed i jestem pańskim lekarzem. Jak zapewne zdołał pan zauważyć, ma pan bandaż na głowie. Są one wynikiem rozległych poparzeń pierwszego i drugiego stopnia. Zrobiliśmy, co było w naszej mocy. Poskładaliśmy pańską twarz do kupy. Nie jest ona może teraz zbyt piękna, ale w każdej chwili może się pan udać do chirurga plastycznego. Myślę, że te bandáže można już zdjąć – zwrócił się do pielęgniarki. Ta natychmiast wykonała polecenie.

– Czy może pan mówić?

– Chy... chyba tak. – Struny głosowe po tak długim okresie bezczynności musiały mieć trochę czasu, aby w pełni zadziałać.

– Jest pan wolny. Siostra pokaże panu szafę z pańskimi rzeczami.

Ubrał się szybko i odebrał swoje rzeczy, załatwiając wszystkie formalności związane z wyjściem ze szpitala. Zapytał o drogę i ruszył w stronę drzwi. Po drodze minął jasnowłosą kobietę z twarzą ukrytą w dłoniach. Obok niej siedział potężnie zbudowany mężczyzna w czarnych spodniach i niebieskobiałej bluzie. Za zakrętem zobaczył dwóch długowłosych mężczyzn o ciemnej karnacji. Głośno rozmawiali. Wsluchał się w ich rozmowę. Jeden z nich mówił o wydarzeniach minionego dnia. Opisywał właśnie dziwnego człowieka, który przewodził masakrą. On znał tego człowieka. Właśnie on potraktował go fireballem. Usiadł na ławce, jakieś pięć metrów od nich i udawał, że na kogoś czeka. Po przelotnym spojrzeniu mężczyźni kontynuowali rozmowę. Z ich słów wywnioskował, że są Indianami. Z dalszej części dowiedział się o ich szamanie, który jakoby niczego się nie bał. Obaj mówili o nim z widocznym szacunkiem. Wstał z ławki i wyszedł na zewnątrz. Chwilę pomyślał. Musiał znaleźć faceta, który go skancerował. Ale nie mógł tego zrobić sam, bo gość stosował jakieś dziwne sztuczki. Latanie, strzelanie ognistymi kulami z rąk, wywoływanie zmian pogody i dowodzenie armią mutantów nie należały do normalnej, ludzkiej pracy. Musiał udać się po pomoc, a w tym momencie do głowy przychodziła mu tylko jedna myśl. Indianiński szaman. Uśmiechnął się w duchu. Może i było to głupie, ale co szkodzi spróbować. Jeśli to zwykły szarlatan, to nic nie straci, ale jeśli w opowiadaniach Indian kryje się ziarenko prawdy, to może to być jego szansa. Przy głównej bramie szpitala zapytał strażnika o drogę do rezerwatu Indian. Po drodze wstąpił do paru sklepów i kupił sobie nowe ciuchy. W domu złożył naprędce maskę, która zasłaniała mu twarz. Po części zrobił to, aby ludzie nie widzieli jego zniszczonej twarzy, ale drugim powodem była potrzeba stworzenia sobie nowego image. Po wyjściu ze szpitala poczuł bowiem, że jest kimś innym i żeby móc wrócić do swej poprzedniej postaci, musiał pokonać swojego przeciwnika. Tego, który spowodował jego przemianę.

Porucznik Sonya Blade była w szoku. Co prawda, dochodziła już z wolna do siebie, ale wciąż nie mogła pogodzić się ze śmiercią Johnny'ego. Na dodatek Jax leżał kilka sal dalej w stanie krytycznym. Właśnie mijał termin wyznaczony na operację. Ale to nie miało znaczenia. Wszystko nie miało znaczenia. Liczyło się tylko jedno. Cage nie żyje. Siedzący obok niej Stryker robił co mógł, aby wyprowadzić ją z takiego nastroju. Jego wysiłki do tej pory przynosiły mizerny efekt, ale Stryker nie zalaamywał się. W duchu liczył, że lekarz kierujący operacją przyniesie pożyślnie wieści. W przeciwnym wypadku Sonya kompletnie się załame i potrzeba będzie miesięcy, aby ją z tego wyciągnąć. A on nie miał czasu. Musiał działać szybko. Coraz więcej dziwnych

wydarzeń miało miejsce w różnych miejscach w Ameryce. Masakra w biały dzień i ataki z nie-wiadomych powodów to tylko część zła wyrządzonego przez nieznaną sprawców. Ofiar było już nadto. Przerwał rozmyślenia, bo z sali operacyjnej wyszedł lekarz. Oboje wstali na jego widok.

– Czy państwo są rodziną... – spojrzał w notatnik – Jacksona Briggsa?

– Jestem jego przełożonym.

Doktor pokiwał głową.

– Zrobiliśmy, o co nas pan prosił. Nie wiem jeszcze, czy to zadziała. Mijmy nadzieję, że tak.

– Nie ma pan pewności?

– Widzi pan. To nie takie proste. Do mnie, jako lekarza należało tylko wmontowanie części. Za ich działanie odpowiada sztab techników. Ja zetknąłem się z tym po raz pierwszy w mojej karierze. Nie ukrywam, że polegałem wyłącznie na słowach pańskich ludzi. Praktycznie rzecz biorąc to oni kierowali operacją. Ja wykonywałem tylko ich polecenia.

– Rozumiem. Zatem mijmy nadzieję, że to zadziała.

– Widzi pan. Bioniczne implanty wstawiane zamiast części ciała nie są zupełną nowością. Jednak koszt ich wykonania jest bardzo wysoki, dlatego prawie nikogo nie stać na taki wydatek. Sama w sobie operacja nie jest trudna. Miałem kłopoty, gdyż jak mówiłem wcześniej, robiłem to po raz pierwszy.

– Czy moglibyśmy zobaczyć pacjenta?

– Myślę, że za jakieś pół godziny narkoza przestanie działać. Wtedy zobaczymy, czy operacja się udała.

– Kiedy będzie mógł opuścić szpital?

– W zasadzie powinien leżeć tu jeszcze co najmniej tydzień, ale jeśli będzie pan uparty, to po zapisaniu mu specjalnych leków i przeprowadzeniu kilku testów będzie mógł wyjść od razu.

– Będę uparty – mruknął Stryker.

Jax z wolna dochodził do siebie. Minęło kilkanaście sekund, nim odzyskał pełnię widzenia. Zauważył, że jest w szpitalu. Starł się usilnie przypomnieć sobie, jak się tu znalazł. Nagły prze-blysk pamięci uświadomił mu, dlaczego tu się znalazł. Metro. Widocznie uderzył go pociąg, gdy próbował uskoczyć. Jakieś drobne obrażenia. No, może złamane żebro. Usiadł na łóżku. Ziewnął i przeciągnął się. Rozejrzał się dookoła. Za szklaną taflą zobaczył Sonyę i Kurtisa. Wyciągnął rękę i pomachał im. Oni odmachali mu, ale Jax nie zwracał już na nich uwagi. Patrzył oczami otwartymi do granic możliwości na rękę-wyciągniętą przed nim. To nie była jego ręka!!! Bardzo wolno obrócił głowę w stronę ramienia. A jednak. Ręka była przymocowana do jego ciała, a więc siłą rzeczy on musiał być jej właścicielem. Tym razem szybko obrócił głowę na drugie ramię. Z tej strony to samo! Prerażony, ale i zafascynowany zaistniałą sytuacją nie zauważył, jak lekarz z jego przyjaciółmi weszli do sali. Dźwięk głosu doktora wystraszył go, że aż podskoczył. Doktor uśmiechnął się lekko i przeprosił go.

– Czy dobrze się pan czuje? – zapytał.

– Nie jestem pewien. Przede wszystkim, co to jest?

– Chciałbym zabrać pana na kilka testów. W międzyczasie będę się starał udzielić panu wszelkich odpowiedzi.

Jax popatrzył przez chwilę na doktora i wzruszył ramionami.

– W porządku – rzekł.

W rezerwacie panował ogromny bałagan. Stojące tu i ówdzie brudne szalasy nie mogły zapewnić wystarczająco ciepła przebywającym w nich koczownikom. Tylko dwa szalasy wyglądały na bardziej zadbane. Przed jednym z nich wbiły na sztorc dwie włócznie. Drugi miał na końcu zatknęłą czaszkę jakiegoś zwierzęcia. Skierował się w jego stronę. Chwilę zastanowił

się, czy trzeba jakoś zapukać lub coś w tym rodzaju. Nigdzie nie zauważył jednak niczego twardego. Zaszurał więc tylko głośno butami i wszedł do środka. W szalasy siedziały dwie osoby. Po jego wejściu odwróciły się w jego stronę.

Testy trwały ponad trzy godziny. Gdy się skończyły, Jax wyszedł do przyjaciół. Widać było, że w pełni odzyskał energię. Stryker podziękował lekarzowi i cała trójka opuściła szpital. Kurtis nie ukrywał zadowolenia, że Jax wrócił do zdrowia. Jego radosny nastrój udzielił się pozostałej dwójce. Pojechali do biura Strykera, gdzie Briggs otrzymał pozostałe odpowiedzi dotyczące jego nowych rąk. Tam przeprowadzono na nim jeszcze kilka testów. Po kolejnych kilku godzinach cała trójka udała się na zasłużony odpoczynek.

- Przepraszam, że przeszkadzam, ale chciałbym zobaczyć się z Nightwolfem.
 - Ja jestem Nightwolf. - Jedna z postaci wstała i zrobiła krok w jego kierunku.
 - Nie jesteś Indianinem. Rzadko kiedy zjawiają się tu inni ludzie. Co cię do mnie sprowadza?
- Opowiedział mu, co go spotkało. Szaman słuchał uważnie, podobnie jak jego towarzysz. Gdy skończył, Indianin usiadł i przez chwilę naradzał się z siedzącym cały czas mężczyzną. Albo kobietą. Nie mógł dojrzeć, ponieważ twarz zasłaniało rondo kapelusza.

- Dobrze. Myślę, że możemy ci pomóc. Widzisz, ja i mój towarzysz rozmawialiśmy właśnie na ten sam temat. On dokładnie wie, co się dzieje, gdyż już wcześniej przytrafiło mu się coś podobnego.

- Moglibyście wyjaśnić mi więc w czym rzecz?

Szaman poprosił go, aby usiadł. Nie czekając, aż spełni jego prośbę, zaczął opowiadać o turnieju. Kiedy opowieść dobiegła końca, druga postać wstała i podeszła do niego. Wstał. Mężczyzna wyciągnął rękę i rzekł:

- Witaj w klubie, bracie. Nazywam się Kung Lao.
- Przez chwilę myślał nad odpowiedzią. W końcu zdecydował.
- Nazywaj mnie Kabal.

11.

Shao Kahn był wściekły. Jego plan pokonania bogów spalił na panewce. Całe przedsięwzięcie zaczynało się walić. Najpierw dzięki Raydenowi bogowie odparli jego ataki, a później okazało się, że Kano nie wypełnił zadania do końca i Liu Kang żyje. Czas uciekał. Nie było go wystarczająco dużo, aby zebrać nową armię i ruszyć na bogów. A więc portal zostanie otwarty. Jego jedyną nadzieją został Shang Tsung. Liczył na to, że jego podopieczny rozprawi się z Kiangiem i resztą. Jeśli mu się nie uda, to trzeba będzie walczyć w turnieju.

Do trzech razy sztuka. Tym razem nikt go nie pokona.

12.

Miasto płonęło. Shang Tsung z właściwą sobie gracją palił dom po domu, budynek po budynku. Jego niekończące się zastępy potworów wypełniały bezbłędnie swoje zadanie. Jedyną przeszkodą byli policjanci i żołnierze. Na każdego takiego przypadało mniej więcej pięć potworów, ale Tsung nie martwił się. Odbijał sobie straty na cywilach. Ponadto jego ludzi było dużo więcej, niż Amerykanów.

W pewnej chwili przerwał rozmyślenia i spojrzał w górę. Pogoda zaczynała się zmieniać. Albo mu się wydawało, albo niebo lekko wibrowało. Przypatrzył się uważnie. Zrozumiał, co to oznacza. Dwa razy wcześniej był świadkiem tego zdarzenia i ani razu nie miał po tym przyjem-

nych wspomnień. Znaczyło to, że jego mistrzowi nie udało się powstrzymać bogów. Więc przyszość Ziemi leżała w jego rękach. Musiał się śpieszyć.

Nad Ameryką otwierał się portal. Portal prowadzący na turniej Shao Kahna.

13.

Stryker szybko wydawał rozkazy przez mikrofon. W pomieszczeniu radiowym było duszno ale co chwila drzwi otwierały się i zamykały wpuszczając bądź wypuszczając kolejnych postać. Sonya i Jax spoglądali przez jego ramie na schematyczną mapę miasta. W punktach największego zagrożenia paliły się czerwone lampki. W tej chwili wszystkie były zapalone. Do pokoju wszedł Liu Kang.

– Chodźcie. Potrzebują nas na ulicy. Barykadując się tu niczego nie zdziałamy, a bestie Tsunga są już niedaleko. Jeśli nie wyjdziemy teraz, to nie wyjdziemy wcale.

Posłuchali go. Chwilę potem na ulicy zrobił się niesamowity ścisk. Ludzie w panice biegali na wszystkie strony wpadając na siebie i przewracając się. Funkcjonariusze Gwardii Narodowej bezskutecznie próbowali ich powstrzymać. Kurtis i reszta ruszyli w stronę centrum. Tam najwcześniej mogli spodziewać się ataku. Jeśli będą pierwsi, to sami będą mogli wybrać sobie miejsce do obrony.

W centrum nie było już nikogo. Płonące domy wykurzyły mieszkańców na przedmieścia. Fała ataku już tędy przeszła. Jax uśmiechnął się smutno, ale z satysfakcją. Jeśli Tsung chce ich dostać, to musi zawrócić. To powinno powstrzymać przez chwilę dalszą masakrę.

Ustawili naprędce prowizoryczną barykadę. Byli otoczeni. W chwili ataku będą osłaniać tylko jedną stronę, lecz gdy napastnicy sforsują barykadę, z drugiej strony atak powinien zostać już odparty. Przynajmniej takie były założenia Strykera. Szkoda, że nie zdążyli wypróbować tego w praktyce. Sonya przerwała pracę wpatrując się w niebo. Wydało jej się, że nagle błękit rozdziera się niczym papier. W miejscu rozdarcia zionęła czarna dziura. Widziała już kiedyś taki widok. Nagle poczuła na ramieniu zimny metal. Obróciła się. Jax zdjął rękę i pokławił smutno głową.

– Zaczyna się.

Sub-Zero ślaniał się na nogach. Był kompletnie wyczerpany. Co chwila przystawał robiąc krótki odpoczynek. Teraz też. Stał kilkadziesiąt sekund i pobiegł dalej nie oglądając się za siebie. Skręcił w boczną uliczkę i prawie uderzył nosem w trzymetrowy mur. Za sobą usłyszał kroki. Odwrócił się. W wylocie uliczki stali jego prześladowcy. Miał marne szanse na pokonanie wszystkich czterech, ale nie miał zamiaru tanio sprzedać skóry. Nie czekał aż go zaatakują. Ruszył naprzód i najsilniej jak mógł kopnął najbliższego robota. Jeden był chwilowo wykluczony. Zostało jeszcze trzech. Szybko zrobił obrót i w tym momencie został trafiony w nerkę. Nogi odmówiły mu posłuszeństwa. Upadł. Nawet nie próbował wstać. Przeturlał się na plecy i zamarł. Zamiast nieba, w górze rozciągała się czarna dziura okrywająca w jego mniemaniu cały świat. Po chwili wszystko zrozumiał. „No cóż” pomyślał. Umrę nie doczekawszy wielkiego turnieju.

Nightwolf, Kabal i Kung Lao zmierzali w stronę centrum. Tam najszybciej mogli dowiedzieć się, gdzie jest Shang Tsung. Szli pieszo, gdyż jazda samochodem w ogniu i w kłębach dymu graniczyła z cudem. Mieli do przejścia jakieś 10 kilometrów. Mimo, że szli bardzo szybko, to do centrum nie dotarli. Ujrzeni bowiem czarną dziurę zamiast nieba. Po chwili w dziurze zamajaczyła twarz, którą tylko Kung Lao rozpoznał. Była to twarz ludzkiej postaci boga Raydena.

Sub-Zero również zobaczył twarz. Wzniesione ostrze nie opadło na niego, aby zadać ostateczny cios. Wszyscy znieruchomieli obezwładnieni siłą głosu Raydena.

Na barykadzie również dostrzeżono objaw boskiej władzy. Nawet sługusy Shang Tsunga z nim samym na czele nie byli w stanie się poruszyć. Z nieba dobiegł ich głos, od którego po pękły szyby w oknach nie spalonych dotychczas budynków.

– Zostaliście wybrani do reprezentowania Ziemi w turnieju. Bądźcie ostrożni. Wasze dusze są chronione przed Shao Kahnem, ale wasze życia nie. Nie mogę wspomagać was dłużej. Ziemia jest w mocy bogów z zaświatów.

To, co się stało później na trwałe zachowa się w pamięci tych, którzy po raz pierwszy brali udział w turnieju.

Uczestnicy poprzednich edycji zostali wciągnięci przez bramy portalu pociągając za sobą swoje najbliższe otoczenie. W zaświatach czekał na nich sam Shao Kahn wraz ze swoją świtą.

Zaczął się trzeci turniej Mortal Kombat. Losy Ziemi spoczywały w rękach wojowników, którym udało się przeżyć, aby wziąć w nim udział.



Test Kombatowy

Witaj wojowniku! Lubisz MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER i inne mordobicia? Jeśli to czytasz, to pewnie tak. Myślisz, że jesteś dobry i znasz temat? Skoro tak, rozwiąż poniższy test. Jeśli odpowiesz poprawnie na sześć pytań – znasz się. Jeśli odpowiesz poprawnie na osiem – jesteś niezły. Jeśli zaś odpowiesz dobrze na wszystkie – chylę przed tobą czoła. Jeżeli ci nieco gorzej, nie martw się. Przeczytaj artykuł, który powinien trochę przybliżyć ci wszystko, co dzieje się od kilkunastu lat w świecie mordobic, a twoja wiedza poprawi się. Tak myślę.

1. Jak nazywa się pierwsza na świecie gra karate?
2. Jak nazywa się najlepsza obecnie, najmodniejsza, najbardziej nowoczesna i trójwymiarowa gra karate?
3. Kim jest Dan Forden?
4. Ile części ma już seria STREET FIGHTER?
5. Podaj trzy-cztery tytuły mordobic, na podstawie których nakręcono filmy.
6. KARATE, KENDO, NUNCHAKU, BO – cztery style, jedna gra. Jaka?
7. Gdzie rozgrywa się akcja gry LAST NINJA 2?
8. Wstaw odpowiednie tytuły mordobic w w zdanie: Dwóch śmiertelnych wrogów znowu zmierzy się w trzeciej części cyklu..., podczas gdy część czwarta ... ma być grą trójwymiarową i digitalizowaną jednocześnie.
9. Jak się nazywa gra, w której walczy między sobą trzech wojowników na jednym ekranie?
10. Who's the Boss???

Mordobicia. Temat ten zawsze elektryzował producentów gier, którzy prześcigając się w pomysłach starali się zaskoczyć, olśnić i oszołomić graczy swoim nowym produktem. Podobnie z graczami, którzy zawsze wiernie stali obok nowych maszyn w salonach gier, rogrzając każdą, nawet najgłupszą gierkę.

Na początku warto zwrócić uwagę na fenomen salonów gier, tak ważny w amerykańskiej i japońskiej kulturze, zaś praktycznie nieobecny u nas. Nie jestem pewien, czy wam wiadomo, że w Ameryce obywatel, który nie ma skończonych 21 lat, nie ma prawa wejść do knajpy czy pubu. Nigdzie nie sprzedadzą mu też alkoholu, nawet małego piwka (grożą za to sprzedawcom surowe kary, z więzieniem włącznie). W zamian za to budowane są wielkie centra rozrywki, gdzie młodzież może godzinie spędzić czas, wydać pieniądze i zabawić się... Brzmi głupio? Byłem w takim centrum rozrywki. Posłuchajcie: siedem sal kinowych, trójpoziomowy salon gier i 400 automatów (samych MK3 było ze 20), kilkanaście kafejek z ciastkami, sokami i pizzą, kilkadziesiąt sklepików, kręgielnia... można jeszcze dużo wymieniać, ale nie w tym rzecz. Salony gier grają pierwsze skrzypce w całym gierkowym interesie i są zawsze pełne rozentuzjasmowanych, podniecających się nowymi gierkami młodych ludzi. Oni też informują, przez swoje zainteresowanie, o swoich potrzebach. A mordobicia to numer jeden. I to jest fakt.

Bardzo dawno temu, we wczesnych latach osiemdziesiątych, gdy na automatach królowało jeszcze POLE POSITION i PONG, pewna firma wpadła na pomysł gry karate. Grę wydano pod

- | | |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 10 HeHe GULASH!!! | TER 2. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. STREET FI. |
| 9 IK+ (INTERNATIONAL KARATE PLUS) - PC. Amiga | TER 2 CHAMPIONSHIP EDITION. SUPER STREET FIGH. |
| 8. STREET FIGHTER. MORTAL KOMBAT. | STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTING. STREET FIGH. |
| 7 W ogromnej metropoli, naczaj mówią w mieście! | 4. Osom STREET FIGHTER. STREET FIGHTER 2 |
| 6. BUDOKAN - PC. Amiga | podczas UPPERCUTOW. |
| GON. FATAL FURY | 3 TOASTY! - postać z MK2, która wyjeżdża z boku ekranu |
| 5 STREET FIGHTER. MORTAL KOMBAT. DOUBLE DRA. | 2 VIRTUA FIGHTER 2 - automaty |
| GHTER THE MOVIE. STREET FIGHTER ALPHA. | 1 INTERNATIONAL KARATE - automaty |

tytułem INTERNATIONAL KARATE i od razu stała się ogromnym hitem. Dziś można na nią popatrzeć oglądając film „KRWAWEY SPORT” z van DAMMEM, gdzie JEAN i ten drugi, kudłaty Amerykanin (Jackson?) grają sobie zaraz po przybyciu do HONKONGU. Gra charakteryzowała się choćby tym, że zamiast przycisków FIRE posiadała po dwa joysty dla zawodnika. Jednym z nich kontrolowało się ruch, drugim zadawanie ciosów.

Jak już wspomniałem, gierka stała się ogromnym hitem i to ona właśnie rozpoczęła BOOOOOM na mordobicia. Niemal każdy z obecnych wtedy komputerów doczekał się gry karate (na SPECTRUM na przykład – fatalne „KUNG FU”). Sama konwersja INTERNATIONAL KARATE pojawiła się dużo później i nie miała wiele wspólnego poza tytułem i samym sensem z pierwotną wersją automatową. Konwersji doczekały się jednak wszystkie znaczące wtedy komputery, czyli ATARI 800, COMMODORE 64 i SPECTRUM 48. To było właśnie to, na co czekali wszyscy – zarówno producenci, jak i gracze. Zaraz potem, choć jeszcze nie w ogromnych ilościach, zaczęły się ukazywać komputerowe mordobicia i gry, w których sztuki walki pełniły pierwszoplanową rolę.

Ale mordobicia ciągle jeszcze nie rządziły. Wydanie EXPLODING FIST w wersji na SPECTRUM i C64 pokazało, jak może wyglądać dobrze wykonana gierka. Grafika i animacja stały na najwyższym poziomie i nigdy, powtarzam, NIGDY nie było lepszej gry karate na ośmiobitowce. Na ATARI wydane zostały NINJA i KARATEKA. Te dwie gry okazały się trafione w stu procentach w gusta użytkowników i nawet kilka lat później sprzedawały się jak świeże bułeczki. EXPLODING FIST 2, który powstał w kilka lat później, nie powtórzył sukcesu części pierwszej. Biegalo się w nim w prawo, gra była kiepska.

Potem długo panował zastój w interesie. Tymczasem na automatach pokazał się STREET FIGHTER – gra wydana przez mało znaną firmę CAPCOM. Gra była surowa, brakowało jej dynamiki, wyglądała dosyć średnio. Miała jednak tę „iskierkę”, która zelektryzowała graczy. Gra zabrała ogromne pieniądze, CAPCOM zamówił konwersję na SPECTRUM, COMMODORE 64 i PC (EGA 16 kolorów, jedna dyskietka). Konwersje okazały się fatalne. Zero miodności, animacja do kitu, skandal. Nie przeszkodziło to im jednak sprzedawać się wyśmienicie. CAPCOM zarobił, i dobrze, bo po kilku latach wypuścił... STREET FIGHTER 2. I od tego się zaczęło.

STREET FIGHTER 2 był szokiem dla wszystkich. Gracze nie odchodzili od automatów, pieniądze same wpadały do kieszeni bossów z CAPCOM, interes się kręcił. Każda postać miała swoją legendę, ciosy specjalne, gra wyglądała jak na standardy tamtych czasów cudownie i co najważniejsze, cieszyła się ogromnym wzięciem przez kilka lat. CAPCOM umiejętnie podsycił atmosferę wypuszczając kolejne, usprawnione wersje (HYPER FIGHTING, CHAMPIONSHIP EDITION). Inne firmy też nie próżnowały, korzystając ze szlachetnego wzorca wypuszczały całe stopy mniej lub bardziej udanych naśladowców aż do czasu, gdy CAPCOM po raz kolejny zlikwidował konkurencję wydając SUPER STREET FIGHTER 2. Gra była dużo lepsza od „zwykłego”



STREET FIGHTER. Była o wiele szybsza, było więcej zawodników, miała lepszą grafikę i płynniejszą animację. To było znowu to... aż do czasu, gdy znana wcześniej głównie z fliperów firma MIDWAY zadebiutowała... **MORTAL KOMBAT.**

Tym razem zwariowali wszyscy. Pierwsza gra karate, w której wykorzystano digitalizowaną grafikę. Gra z brzygającą na boki krwią. Gra, w której wyrwa się kręgosłup lub serce. Gra zła, okrutna i fotorealistyczna. Gra przerażała i jednocześnie przyciągała jak magnes. Rządziła w salonach całego świata. Była najlepsza.

Zostawiając na chwilę świat automatów, wracamy do komputerów. AMIGA, PC, a nawet SPECTRUM (tak tak... cała kasetka C-60!) doczekały się swoich wersji **STREET FIGHTER 2**. Pierwsze słowo, które przychodzi mi na myśl brzmi: DÓŁ. Po raz kolejny konwersja okazała się fatalna i nierówna pierwowzorowi. Grze brakowało miłośności, szybkości... wszystkiego. Mniej więcej w tym samym czasie AMIGA (tak na marginesie to C64 i SPECTRUM też!) otrzymała grę **IK+** (**INTERNATIONAL KARATE PLUS**) wydaną przez firmę **SYSTEM 3**, znaną wcześniej chociażby ze znakomitej serii **LAST NINJA** (C64, SPECTRUM, AMIGA). **IK+** okazał się przebojowy w punkcie, w którym zawiódł **STREET FIGHTER 2**. W grę dało się grać, a co więcej, grało się wręcz znakomicie! Świetna grafika i dźwięk, doskonała animacja i trzech wojowników na jednym ekranie ładowało na full miłośności. I o to chodziło.

Kilka lat później nadeszło wielkie widowisko pod nazwą **MORTAL KOMBAT**. Od tego czasu drogi automatów i komputerów/konsol połączyły się – niemal każda gra, która dobrze zarabiała na automatach po pewnym czasie doczekała się swojej domowej wersji.

Dalsze dzieje dwuwymiarowych mordobić powinniście znać. **MORTAL KOMBAT 2, 3** i **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO**. **MORTAL** ciągle walczy ze starym **STREET FIGHTEREM** o palmę pierwszeństwa na polu 2D. Inne produkty takie jak **KILLER INSTINCT**, **X-MEN**, **ART OF FIGHTING** chociaż przykuwają uwagę graczy na całym świecie – nie dobiją się do czołówki. Czołówki dwuwymiarowej, bo należy odróżnić je od trójwymiarowych mordobić. Wprawdzie automaty widziały tylko **VIRTUA FIGHTER 1/2** oraz **TEKKEN 1/2**, za to na **PLAYSTATION** i **SATURN** zaczęło się już szaleństwo... nowa generacja software'u uderzy z impetem łada dzień.

Nie chcę wam opowiadać, jak świetne są trójwymiarowe mordobicia. Są super i to wystarczy. Miejmy nadzieję, że nadejdą czasy kiedy będę mógł trochę więcej o nich napisać. Teraz ciągle są nowością, a użytkownicy **PeCetów** i **Amig** raczej obejdą się smakiem. Bo nie wierzę, że ktoś z was kupi sobie za milionów specjalną kartę graficzną, aby pograć np. w **VIRTUA FIGHTER** (o czym poniżej).

Ale **PeCet** też potrafi. **FX FIGHTER** był tego doskonałym przykładem, czas więc na następne. Producenci kart graficznych prześcigają się w produkcji akceleratorów, kroku dotrzymują im firmy piszące gry. I tak, na PC łada dzień możemy się spodziewać karty graficznej na chipsecie firmy **DIAMOND**, akceleratora trzeciego wymiaru. Do karty dodawana będzie za darmo gra **VIRTUA FIGHTER REMIX** – jedno z najlepszych trójwymiarowych mordobić. Niedługo też odbędzie się premiera **PeCetowej** wersji **TEKKENA**, oczywiście pracującego tylko ze specjalną kartą graficzną firmy **YAMAHA**. Od kilku miesięcy sprzedawany jest **3D BLASTER** znanej firmy **CREATIVE LABS**. Dostępne jest już pięć tytułów wykorzystujących jego możliwości, **CREATIVE LABS** obiecuje nowe. Czyżbyśmy obserwowali schyłek starego i początek nowego? Szczerze mówiąc wątpię. To wydaje się bez sensu – aby pograć sobie w **TEKKENA** możesz kupić **PENTIUM** z super-akceleratorem graficznym albo też **PLAYSTATION** za jedną czwartą ceny tego **PeCeta**.

Wybór wydaje się oczywisty...

Nie wspominałem o wielu innych, mniej ważnych grach, które ukazywały się na przestrzeni lat. Wymieniłem jednak te moim zdaniem najważniejsze, które miały znaczący wpływ na rynek.

P.S. Chciałbym pozdrowić mojego MISTRZA (niestety nawet nie znam jego imienia), który w czasach gdy byłem gołowąsą młokosem zaszczerpił mi uwielbienie do mordobić w pewnym salonie gier. Biegałem tam codziennie, a on mnie uczył grać... uczył walczyć... uczył wygrywać i przegrywać. Pamiętam, jak w ostatnim pojedynku pokonałem MISTRZA... więcej go nie widziałem. Od tamtej pory kroczę już własną ścieżką. Dziękuję ci MISTRZU!

Gulash

Dziesięć mordobić wszechczasów

1. MORTAL KOMBAT 1 / SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
3. VIRTUA FIGHTER 2 / TEKKEN 2
5. MORTAL KOMBAT 3
6. X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
7. STREET FIGHTER ALPHA
8. TEKKEN
9. KILLER INSTINCT
10. SAMURAI SHODOWN 1/2/3

Dziesiątka wojowników wszechczasów (samce)

1. RYU (seria STREET FIGHTER)
2. JOHNNY CAGE (MORTAL KOMBAT 1/2)
3. MARSHALL LAW (TEKKEN 1/2)
4. AKIRA YUKI (VIRTUA FIGHTER 1/2)
5. FULGORE (KILLER INSTINCT)
6. TERRRY BOGARD (KING OF FIGHTERS'95)
7. WOLVERINE (X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM)
8. HAOHMARU (SAMURAI SHODOWN)
9. EIJI (TOSHINDEN)
10. KABAL (MORTAL KOMBAT 3)

Dziesiątka wojowników wszechczasów (samice)

1. ELLIS (TOSHINDEN)
2. SONYA BLADE (MORTAL KOMBAT 1/3)
3. CAMMY (STREET FIGHTER)
4. MICHELLE (TEKKEN)
5. PAI CHAN (VIRTUA FIGHTER 2)
6. CHUNLI (STREET FIGHTER)
7. GAIA (TOSHINDEN)
8. JUBEI (SAMURAI SHODOWN)
9. MILEENA (MORTAL KOMBAT 2)
10. ANNA (TEKKEN)

Nienawidzę go!

1. BISON (STREET FIGHTER)
2. SHAO KAHN (MORTAL KOMBAT 2/3)
3. DEVIL KAZUYA (TEKKEN)
4. FO (VIRTUA FIGHTER 2)
5. RUNGO (TOSHINDEN)

Te rankingi to typy Gulasha, zebrane na bazie wieloletnich doświadczeń. Oczywiście, że możecie się z nimi nie zgadzać. Ludzie mają różny gust. Pamiętajcie jednak, że nie należy ograniczać się do jednej gry. Nigdy. Bądźcie wszechstronni, bądźcie mistrzami, grajcie do woli. Życzę szczęścia i radości, blah blah blah, i do zobaczenia w KOMBAT KORNER... PEACE!

FX FIGHTER

FX FIGHTER to pierwsze trójwymiarowe mordobicie, jakie ujrzały domowe komputery PC. Wśród gier konsolowych trzeci wymiar niczym już nie szokuje. Gry takie jak TEKKEN czy VIRTUA FIGHTER od dłuższego już czasu goszczą zarówno w salonach gier, jak i na domowych konsolach nowej generacji (SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN). Mimo tego FX FIGHTER stanowi pewien przełom w PeCetowej myśli technicznej i pokazuje, że PeCet (z lepszym lub gorszym skutkiem) też potrafi. Oczywiście, aby w pełni rozkoszować się grafiką potrzebny jest potężny sprzęt, najlepiej Pentium, ale gra w przyzwoitym tempie pracuje już na DX/2 66.

Program został opracowany dzięki technice BRender, bibliotece szybkich graficznych procedur, które umożliwiają pseudo-renderowanie w tzw. czasie rzeczywistym. Programiści mówią, że system potrafi renderować 65000 polygonów na sekundę w rozdzielczości 320x200 na 486 DX2/66 i ponad 80000 polygonów na sekundę na Pentium/60. Podpisali także umowę ze znaną firmą produkującą karty graficzne Cirrus Logic. Ma ona w niedługim czasie wyprodukować kartę graficzną z hardware'ową akceleracją BRender. Każdy program używający tego systemu będzie kilka razy szybszy.

Wracamy do samej gry. Turniej, ośmiu zawodników i jeden boss RYGIL. Ładne scenerie i co najważniejsze, grafika w pełni 3D. Pole walki także, co oznacza, że możesz odskoczyć nie tylko do tyłu, ale także przetrulać się w lewo lub w prawo. Czyni to grę bardziej taktyczną niż MK czy SSF2T, można biegać i uskakiwać na boki planując następne uderzenie. Grafika została wykonana na wysokim poziomie, oczywiście gdyby możliwości PeCeta były większe, byłaby jeszcze lepsza. Programiści pokazali jednak kierunek, którym w przyszłości ktoś powinien się udać. Czeka-

my więc na FX FIGHTER 2.

Oto kilka podstawowych pojęć FX FIGHTER.

W grze występują, nazwane tak przeze mnie, podwójne ciosy. PRAWO + RĘKA wcale nie znaczy to samo co PRAWO - RĘKA. PRAWO + RĘKA oznacza mianowicie wciśnię-



cie jednocześnie dwóch klawiszy, natomiast PRAWO – RĘKA to szybkie naciśnięcie jednego po drugim. Ciosy te różnią się od siebie i dzięki takiemu rozwiązaniu w grze mamy tylko dwa przyciski FIRE, a nie jak np. w SSF2T sześć.

Kolejne nowe akcje to turlanie się i bicie leżącego. Przeturlać się można zawsze wciskając:

TYŁ + DÓŁ + RĘKA lub PRZÓD + DÓŁ + RĘKA

zależnie od strony, w którą chcemy uciec. Bicie leżącego zaś osiągamy wciskając:

GÓRA + RĘKA

w momencie gdy przeciwnik gryzie piach po jednej z twoich udanych akcji.

Skakanie nie przynosi oczekiwanych rezultatów, znanych z bijatyk 2D. I znowu jeśli wyskoczysz wciskając GÓRA + PRZÓD + NOGA, to zawodnik wystawi nogę wcześniej, zaś jeśli zrobisz to wciskając GÓRA + PRZÓD – NOGA, to zawodnik kopnie już opadając. Jednak radzę pozostać na ziemi, zaś skoków używać tylko do szybkiej ewakuacji ewentualnie do przeskoczenia nad przeciwnikiem.

Przed wami już tylko przedstawienie wszystkich ośmiu zawodników i ich ciosów specjalnych, połączonych razem z combos. Jest ich ogromna ilość, powinno to zadowolić każdego fana mor-dobić.

Podstawy

Noga

Ręka

Do Przodu

Do Tyłu

Kucanie

Podskok

Blok

Kopniak w Powietrzu

Bicie Leżącego

Podcięcie

Kiedy zostałeś znokautowany...

Turlanie się do Tyłu

Turlanie się do Przodu

Fire 1 – N

Fire 2 – R

Lewo lub Prawo – P

Lewo lub Prawo – T

Dół – D

Góra – G

Tył + Ręka

P/T, G + N

G + R

D + N (naciskać N kilka razy)

T

P

Ciosy i combosy

ASHRAF

Ręce:

Hammer Punch

Elbow Lunge

Energy Push

UpperCut

Charging Punch

Charging BackBreaker

Charging Elbo

Push

FireBall Projectile

D + R

P, D + R

P, D, P + R

T, R (szybko)

P + R

P + R, D + R

P + R, P + R

P, G + R

T, P + R



Kopnięcia:

Handstand Kick
 Jumping Roundhouse
 Super Backflip!
 Charging Spin Kick
 Flip Kick
 Handspring attack

Combos:

2-hit Combo
 3-hit Combo
 3-hit Combo
 3-hit Combo

P, T + N
 U, K (szybko)
 T, P, P, P + R, D + N
 P + R, G + N
 P, D/T + N
 P, T/D + N

P, T, R
 R + N + P, B (trzymać R + N)
 P, T, P + R
 G, N, D + R, N


CYBEN
Ręce:

Torpedo Lunge
 Head Shock
 Running Punch
 Spinning Punch
 Rocket Lift
 Spinning Arms

Kopnięcia:

Kick1
 Kick2
 DropKick
 BackKick

Combos:

2-Hit Combo

T, P, R
 P + R
 P, P + R
 G + R (dosyć blisko)
 G + R (bardzo blisko)
 D + R

D + N
 P + N
 T + N
 G + N

P, P + N


JAKE
Ręce:

Headlock Bash
 Sweep
 Backhand
 Overhead Bash
 Lift-n-Slam
 Backhand Spring Away
 Elbow Hook Toss
 Head Clap
 HeadButt
 Quick Punches
 Quick Lunge
 Sholder Bash
 Hammer Punch
 Spinning UpperCut
 UpperCut
 Rabbit Punch

Kopnięcia:

SpinKick

P, P, P + R (blisko)
 T, D + R
 T, R
 G + R (blisko)
 P zakręcić do T + R (blisko)
 G + T, G + T (szybko)
 G zakręcić do P zakręcić do D + R
 P zakręcić do D + R (blisko)
 P, P + R (z bliska)
 P, P + R (trochę dalej niż poprzednio)
 P zakręcić do G + R
 P + R
 D + R
 T, P, R
 T, P + R
 P, P, R, R

T + N

Scissors Takedown

Combos:

2-hit Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

3-hit Combo

4-hit Combo

5-hit Combo

6-hit Combo

Nieskończone Combo

P zakręcić do D + N

P zakręcić do T/D , R + N

P , P + R

R , R

P + R , T + N

P + R , T , D + N

P , T + R

P zakręcić do T/D , R

P + R , T + R , D/P + R

P + R , T + P , P + D , D + N

P , T + R , G + N (ile chcesz...)

KIKO

Ręce:

Two Handed Lunge

Mega Punch

Toss

Throwing Star

Kopnięcia:

Mid Kick

Crescent Kick

DropKick

Spin Kick

Sweep

Knee

Tripple Kick

BackHand Spring Kick

Axe Kick

Jumping Sidekick

Combos:

2-hit Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

3-hit Combo

P + R

T , T + R

T + R (blisko)

B , F + P

P + N

T + N

T , P + N

D + N

D/T + N

P + N

N , N

N

P , D + N

D do D/P + N

P , P + N

N , P + N (blisko)

P , P , R

T , T + R

P , P + R

P + R

T , P + R

G + R

D + R

trzymając D , R

G + P + R

P , D + R (blisko)

P , D + R (blisko)

T , P + N



MAGNON

Ręce:

Power Lift

HeadButt

Fists of Furry

Shove

Overhead Bash

Gut Punch

Flying Punch

Throw crouched

Toss down

Fire Breath

Kopnięcia:

Knee
Kick to Knee
Double Stomp
Bear Hug
Low Kick
Sweep
Roll Kick
Combos:
Roll Kick Combo

P + N
trzymając D , N
P , P + N
T + N (blisko)
P/D + N
T/D , T/D + N
D zakręcić do P + R

D zakręcić do P + R , P + N

SHEEBA

Ręce:

Heavy Slash
2 Handed UpperCut
Scratch
Torso Hit
Throw

Kopnięcia:

Leg Throw
Flip Away

Na czworaka:

Crouch
Foot Charge
Face Rake

Combos:

4-hit Combo

T , R (szybko)
G + R
T , P + R
P + R
P , T , R (blisko)

P , P , N (blisko)
T + N

D
P , T + N
P + N

P , T , R

SIREN

Ręce:

Throw
Lift
Throw 2
Uppercut Punch
Backflip

Kopnięcia:

Groin Kick
Flip Kick

Combos:

4-hit Combo

P + R (blisko)
G + R (blisko)
R + T zakręcić do P (blisko)
D , D/P + R
T/G + R

P + N
P , P + N

R , R , R , N

VENAM

Ręce:

Swipe
Throw
Uppercut
Acid Spit

Kopnięcia:

Let Throw
Jumping Kick

P , R (szybko)
P , D + R
T , R
T , P + R

T , P + N (blisko)
G + N



Leg Kick

Combos:

Spinning Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

2-hit Combo

3-hit Combo

6-hit Combo

T, N

P, T+R, R, R

P+R, N

P, P+R

P+N

P+R, T+R, P+N

P+R, T+R, N



MORTAL KOMBAT 2

MORTAL KOMBAT 2 dla niektórych pozostaje ciągle najlepszym mordobiciem wszechczasów. Szczególnie dla Amigowców, którzy nie mają swojej wersji MK3. Można śmiało powiedzieć, że MK2 jest bardziej zła, krwawa i przerażająca niż MK3.

Zgodnie z życzeniami czytelników przypominamy kompletne, przeredagowane i poprawione ciosy dla każdej z postaci łącznie z kombosami i taktykami. Zapraszamy do niekończącej się walki!

MK2 Amiga

BARAKA

Dubeltowy kop (Double Kick)
Sztylet (Blade Swipe)
Szlachtowanie (Blade Fury)
Iskierka (Blue Spark)
Barbarian (Decapitation)
Wózek widtowy (Impale Him!)
Ryńsztok/Szaszłyk
Niemowlak
Friendship

F, F
D+F
L, L, L, F
D, L, F
Blok, L, L, L
L, P, D, P, F
P, P, D, F
P, P, P, F
(Blok, G, G, P, P)

JOHNNY CAGE

Piorun – wysoko (High Fireball)
Piorun – nisko (Low Fireball)
Strobokop (Shadow Kick)
Stroboskok (Shadow Uppercut)
Jajecznicza (Package Check)
Rwanie czachy (Decapitation)
Pół na pół (Torso Rip)
Niemowlak
Autograf
Ryńsztok/Szaszłyk

P, D, L, F
L, D, P, F
L, P, F
P, D, F
D+F
P, P, D, G, F
D, D, P, P, F
L, L, L, F
D, D, D, D, F
D, D, D + F

JACKSON BRIGGS

Młot pneumatyczny (Ground Punch)
Masaż szczęki (Face Smash)
Uzdrowiciel (Energy Wave)
Łamanie w krzyżu (Back Breaker)
Brawo! (Head Clapper)
Wyrwiraćka (Arm Rip)
Ryńsztok/Szaszłyk
Niemowlak
Friendship

F (3 sek)
P, P, F(x5)
P, D, L, F
D (w podskoku)
P, P, P, F
Blok, F, F, F, F (10 cm)
Blok, G, G, D, F
L, P, L, P, F
L, L, P, P



KITANA

Wachlarz (Fan Swipe)
 Rzut wachlarzem (Fan Toss)
 Fala uderzeniowa (Spin Fan Lift)
 Lot kondora (Square Wave Hit)
 Krajzega (Decapitation)
 Duża buźka (Kiss Off)
 Rynsztok/Szaszłyk
 Niemowlak
 Friendship

D+F
 P, P, F
 L, L, L, F
 P, D, L, F
 (Blok, P, P, P, P)
 F+(P, P, D, P)
 P, D, P, F
 D, D, D, F
 D, D, D, G, F


KUNG LAO

Teleportacja (Teleport)
 Rzut beretem (Hat Throw)
 Trąba powietrzna (Whirlwind Spin)
 Atak z powietrza (Aerial Kick)
 Melonik (Hat Decapitation)
 Krajalnica (Cut in Half)
 Niemowlak
 Rynsztok/Szaszłyk
 Friendship

D, G
 L, P, F
 Blok, F, F, F
 D+F&L/P(w skoku)
 F (2 sek), D, G
 (Blok P, P, P, F) - 6 cm
 L, L, P, P, F
 P, P, P, F
 L, L, L, D, F

LIU KANG

Piorun – wysoko (High Fireball)
 Piorun – nisko (Low Fireball)
 Lot trzmiela (Flying Kick)
 Głanowanie maski (Bicycle Kick)
 Smok wawelski (Dragon Death)
 Rzut młotem (Wheel)
 Dyskoteka
 Rynsztok/Szaszłyk
 Niemowlak
 Friendship

P, P, F
 D, D, F
 L, P, F
 F (5 sek)
 D, P, L, L, F
 Blok, P, G, L, D, F
 P, P, P, L, L, L, F
 L, P, P, F
 D, D, P, L, F
 P, P, P, L, L, L, F


MILEENA

Teleport z kopniakiem (Drop Kick)
 Kula do kręgli (Roll Attack)
 Energetyczny piard (Sai Toss)
 Świr (Psycho Stab)
 Pijawka (Sucker)
 Niemowlak
 Rynsztok/Szaszłyk
 Niemowlak
 Friendship

P, P, F
 L, L, D, F
 F (2 sek)
 P, L, P, F
 Blok (3 sek)
 D, D, D, F
 P, D, P, F
 D, D, D, F
 D, D, D, G, F

RAYDEN

Tajemnica elektryka (Electric Throw)	D, P, F
Torpeda (Dive Attack)	L, L, P
Teleportacja (Teleport)	D, G
Ładowanie akumulatora (Shocker)	F (2 sek)
Elektrowstrząsy (Super Shocker)	Blok, F, F, F, F
Godzilla (Super Punch)	F (4 sek)
Rynsztok/Szaszłyk	Blok, G, G, G
Friendship	D, L, P, F

REPTILE

Kwaśna flegma (Acid Spit)	P, P, F
Bioenergia (Orb)	L, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Niewidzialność (Invisible)	(Blok G, G, F)
Niespodzianka (Invisible Kill)	P, P, P, F
Ropucha (Tongue)	L, L, D, F (1/2 ekranu)
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	D, L, L, F
Friendship	P, P, L, L, P, F

SCORPION

Sznurowadło (Tow Rope)	L, L, F
Teleport (Decoy)	D, L, F
Nożyczki (Scissor Takedown)	P, D, L, F
Harpun (Air Throw)	D (w wyskoku)
Sztynny Pal Azji (Spear Swipe)	P, P, P, D, F
Odór z ust (Roast Him)	(Blok, G, G, F)
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	D, L, L, F
Friendship	L, L, D, F

SHANG TSUNG

Piard pojedynczy (1 Skull)	L, L, F
Piard podwójny (2 Skulls)	L, L, P, F
Piard potrójny (3 Skulls)	L, L, P, P, F
Przemiana (Morph)	Blok, L, P, G
Odebranie duszy (Soul Suck)	(Blok, G, D, G, F)
Powiew śmierci (Dive of Death)	F (4 sek, 5 cm)
Rynsztok/Szaszłyk	D, D, G, D, F
Niemowlak	L, P, D, F
Friendship	L, L, D, P, F

SUB-ZERO

Mrożonka (Freeze)	D, P, F
Lodowisko (Floor Ice-Up)	D, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Nawałnica (Pitch o'Doom)	F, L, L, D, P, F
Zamrażarka (Super Freezer)	P, P, D, F



Lodowe kryształki (Shatter)
Rynsztok/Szaszłyk
Lodowy Granat
Niemowlak
Friendship

P, D, P, P, F
P, P, D, F
(Blok, L, L, D, P)
D, L, L, F
L, L, D, F

MK2 PC

BARAKA

Sztylet
Szlachtowanie
Iskierka
Super Upper-cut
Babality
Friendship
Fatality

L + HP
L, L, L, LP
D, L, HP
P, P, D, HK
P, P, P, HK
(BLOK, G, G, P, P), HK
1. (BLOK, L, L, L) L + HP
2. L, P, D, P, LP (z bliska)

JOHNNY CAGE

Piorun – nisko
Piorun – wysoko
Strobocios
Stroboskok
Jajecznicza (tylko faceci)
Super Upper-cut
Babality
Friendship
Fatality

L, D, P, LP
P, D, L, HP
L, D, L, HP
L, P, LK
LP + BLOK
D, D, D, HK
L, L, L, HK
D, D, D, HK
1. D, D, P, P, LP
2. P, P, P, D + G

Jeśli przytrzymasz (D + LP + BLOK + LK)
gdy ekran się ściemni, Cage odbije przeciwnikowi
tryz głowy

JACKSON BRIGGS

Młot pneumatyczny
Masaż szczęki
Poczwórna fanga

Uzdrowiciel
Łamanie w krzyżu
Super Upper-cut
Babality
Friendship
Fatality

(LK 3 sek.), puścić
P, P, LP, (szybko 5xLP)
P + LP, (szybko 4xHP)
(nie puszczając kierunku)
P, D, L, HK
BLOK (z bliska, w powietrzu)
(BLOK, G, G, D), LK
(BLOK, D, G, D, G), LK
(BLOK, D, D, G, G), LK
1. (LP P, P, P), puścić (z bliska)
2. BLOK, BLOK, BLOK, BLOK, LP



KITANA

Wachlarz	L + HP
Rzut wachlarzem	P, P, P, HP + LP
Fala uderzeniowa	L, L, L, HP
Lot kondora	P, D, L, HP
Super Uppercut	P, D, P, HK
Babality	D, D, D, LK
Friendship	(BLOK, D, D, D, G, LK)
Fatality	1. (LK, P, P, D, P) 2. BLOK, BLOK, BLOK, HK

KUNG LAO

Teleportacja	D + G (szybko)
Atak z powietrza	D, HK (koniecznie w powietrzu)
Rzut beretem	L, P, LP (można sterować G/D)
Trąba powietrzna	(BLOK, G, G + LK), naciskać LK
Super Uppercut	P, P, P, HP
Babality	(BLOK, L, L, P, P, HK)
Friendship	L, L, L, D, HK
Fatality	1. (BLOK, P, P, P), LK 2. (LP, L, L, L, P), puścić (z daleka)

LIU KANG

Piorun – wysoko	P, P, HP (można w powietrzu)
Piorun – nisko	P, P, LP
Lot trzmiela	P, P, HK
Głanowanie maski	(LK 5 sek.), puścić
Super Uppercut	D, L, P, P, LK
Babality	D, D, P, L, LK
Friendship	P, L, L, L, LK
Fatality	1. D, P, L, L, HK (z bliska) 2. P, D, L, G)

MILEENA

Energetyczny piard	(HP 3 sek.), puścić
Teleport z kopniakiem	P, P, LK
Kula do kręgli	L, L, D, HK
Super Uppercut	P, D, P, LK
Babality	D, D, D, HK
Friendship	(BLOK, D, D, D, G, HK)
Fatality	1. P, L, P, LP 2. (HK 3 sek.), puścić (z bliska)

RAYDEN

Torpeda	L, L, P
Tajemnica elektryka	D, P, LP
Teleportacja	D, G
Ładowanie akumulatora	(HP 5 sek.), puścić (z bliska)
Super Uppercut	(BLOK, G, G), HP

Babality
Friendship
Fatality

(BLOK, D, D, G) HK
D, L, P, HK
1. (LK 5 sek.), puścić, potem nawalać BLOK i LK
2. (HP 12 sek.), puścić, (można walczyć trzymając HP)

REPTILE

Kwaśna flegma
Bioenergia
Niewidzialność
Wślizg
Super Uppercut
Babality
Friendship
Fatality

P, P, HP
L, L, HP + LP
(BLOK, G, G, D) + HP
D/L + LP + BLOK + LK (koniecznie trzy naraz)
D, D, P, P, BLOK
D, L, L, LK
L, L, D, LK
1. L, L, L, D, LP (z pół ekranu)
2. P, P, D, HK (z bliska, będąc niewidzialnym)

SCORPION

Sznurowadło
Teleportacja
Nożyczki
Harpun
Super Uppercut
Babality
Friendship
Fatality

L, L, LP
P, D, HP (można w powietrzu)
P, D, L, LK
BLOK (tylko gdy obaj są w powietrzu)
D, D, P, P, BLOK
D, L, L, HK
L, L, D, HK
1. (BLOK, G, G), HP (z dwóch kroków)
2. (HP, P, D, P, P, P), puścić
3. (BLOK, D, D, G, G), HP

SHANG TSUNG

Piard pojedynczy
Piard podwójny
Piard potrójny
Przemiana w Liu Kang
Przemiana w Johnny Cage
Przemiana w Jax
Przemiana w Reptile
Przemiana w Sub-Zero
Przemiana w Scorpiona
Przemiana w Kitana
Przemiana w Mileena
Przemiana w Baraka
Przemiana w Kung Lao
Przemiana w Raiden
Super Uppercut
Babality
Friendship
Fatality

L, L, HP
L, L, P, HP
L, L, P, P, HP
L, L, P, P, BLOK
L, L, D, LP
D, P, L, HK
(BLOK, G, D), HP
P, D, P, HP
(BLOK, G, G)
BLOK, BLOK, BLOK
(HP 3 sek.), puścić
D, D, LK
L, D, L, HK
D, L, P, LK
(BLOK, D, D, G), D
D, L, P, D, HK
(BLOK, L, L, L, D, L, HK)
1. (BLOK, G, D, G), LK
2. (BLOK + HK 3 sek.)
3. trzymać 30 sekund LP (i walczyć)

SUB-ZERO

Mrożonka
 Lodowisko
 Wślizg
 Super Uppercut
 Babality
 Friendship
 Fatality

P, D, L, LP
 L, D, P, LK
 L + LP + BLOK + LK
 D, D, P, P, BLOK
 D, L, L, LK + HK
 L, L, D, LK + HK
 1. Najpierw P, P, D, HK potem P, D, P, P, HP (z bliska)
 2. (LP, L, L, D, P), puścić (stojąc na brzegu ekranu)

Z notatnika praktyka

Zasady zadawania ciosów, sterowanie oraz podstawowe ciosy pozostały niezmienione od pierwszej części. Zanim jednak zaczniesz torować sobie drogę, najpierw garść bardzo istotnych uwag.

1. BABALITY można zrobić, jeśli nie użyje się HIGH PUNCH w drugiej rundzie.
2. FRIENDSHIP można zrobić, jeśli nie użyje się ani HIGH ani LOW PUNCH w drugiej rundzie.
3. PIT i TOMB to jedyne miejsca, gdzie można zrobić SUPER UPPERCUT, czyli zrzucić lub wrzucić przeciwnika na kolce (rynsztok/szaszłyk).
4. Gdy nadziejiesz gościa na kolce w komnacie KOMBAT TOMB używając SUPER UPPERCUT, możesz trzymać cały czas DÓŁ, a wtedy przeciwnik się zsunie!
5. Tajny SUPER UPPERCUT w komnacie DEAD POOL (wrzucenie do kwasu) wykonuje się P, P, P, D + HP.
6. Przed SHANG TSUNGIEM w kolejce do rozwalki jest znak zapytania zamiast wizerunku. Jeśli przejdziesz poprzedniego gościa używając TYLKO LOW KICK, to będziesz walczył z panną o imieniu JADE. Dostaniesz komunikat, że znalazłeś przejście z OUT-WORLD z powrotem na ziemię. JADE jest bardzo trudna. Po walce wracasz do OUT-WORLD.
7. Z komnaty PORTAL można dostać się do drugiej ukrytej postaci. Gdy robisz UPPERCUT, głos komentuje EXCELLENT, SUPER, etc., ale czasem wyjeżdża z prawej strony ekranu głowa Dana Fordena, który krzyczy „TOASTY” (Dan Forden robił grafikę do gry). Trzeba wtedy szybko wcisnąć DOWN + F1 lub DOWN + F2 (drugi gracz), a dostaniesz się znów na ziemię do ukrytej postaci o imieniu SMOKE. Gość prawie nie do pokonania.
8. Po 25 wygranych walkach pokazuje się NOOB SAIBOOT – trzeci i ostatni ukryty koleś do rozwalki.
9. Po 250 walkach dostajesz... ARKANOID!
10. Skomplikowana procedura wykonywania ciosów stwarza konieczność precyzyjnego zapisu. Zapis prosty, np. G, G, D, L oznacza wciskanie po kolei klawiszy kierunków.

Sekwencja w nawiasie oznacza, że trzeba trzymając pierwszy klawisz wciskać kolejne, następnie puścić pierwszy i wciskać następne. Na przykład zapis: (LK, G, G), D wykonuje się: przytrzymać LK, wcisnąć G, G, puścić LK i uderzyć D.

Zapis ze znakiem plus oznacza, że trzeba podane klawisze wcisnąć bardzo szybko po sobie, niemal równocześnie. Na przykład: G, G, LK+LP oznacza kolejno: G, G, i szybko LK i LP.

Jeżeli z zapisu ciosu typu FATALITY wynika konieczność trzymania np. LK przez 10 sekund to najlepiej trzymać LK przez cały czas trwania rundy, walcząc z przeciwnikiem.

Taktyki

Opis podzielony został na dwie części, tzn. ogólniki oraz specyficzne dla danego mordercy taktyki. Zaczniemy od ogólników.

Walka z komputerem

Komputerowy przeciwnik jest prosty do pokonania, kiedy zaczniesz stosować te same sztuczki co on. Podstawowe cechy komputerowych wojowników to ciągłe rzuty, których nie daje się zablokować i strzelanie pociskami szybciej niż to możliwe.

- Używaj podcięć, podcinaj kilka razy podczas jednej akcji. Ustaw się tak, aby przeciwnik znajdował się na końcu twojej nogi, w przeciwnym razie podejdzie do ciebie i przetrzuci cię.

- Maksymalne odejście do tyłu, szybki skok do przodu połączony z wystawieniem nogi. Komputer albo wlezie na ciebie, albo odskoczy do tyłu, albo spróbuje się odwzajemnić, najczęściej nie trafiając.

- Jeśli jesteś na końcu ekranu, zatrzymaj się. Komputer podejdzie do połowy i wystrzeli pocisk. Jeśli poruszysz się odrobinę do przodu i wyskoczysz z wystawioną nogą, załatwisz go. Nie za wcześnie i nie za późno, bo oberwiesz.

- Nie sil się na walkę na pięści, walnie cię i przetrzuci.

- Jeśli komputer zablokuje twój atak z góry, cofnij się dwa kroczki i dopiero odskocz. Jeśli od razu odskoczysz, walnie cię pociskiem.

Walka z człowiekiem

- Pozostań w obronie. Zawsze pozwól przeciwnikowi wykonać pierwszy ruch. Popatrz jakie robi błędy i naucz się odpowiednio reagować. Możesz nawet kilka razy dostać, w końcu nie będziesz grać raz, tylko kilkanaście lub kilkadziesiąt razy.

- Pozwól mu wygrać, podpuść go. Popatrz na niego, uśmiecha się. Dopiero teraz pokaż mu na co cię stać i walnij jakiś miażdżący tekst, w stylu „Zgini!”. To doskonała broń psychologiczna.

- Opanuj do perfekcji walkę w zwarcu. Jeśli będziesz lepszy na małą odległość, zmusisz go do podskoków, które możesz blokować i kontrować.

- Najlepiej w ogóle nie skacz. Zawsze podchodź blisko i atakuj na ziemi.

- Nigdy z bliska nie strzelaj. Bardzo łatwo przeskoczyć i odpowiedzieć kopem na pocisk wysłany z bliska. Oczywiście na większą odległość działają bardzo dobrze. Nie używaj pocisków przeciwko Scorpionowi i Mileenii.

Teraz o tym, jak załatwić największych killerów.

Kintaro

Kintaro jest cholernie trudny, nie to co ten cieniaś Gorō. Jest też diablo szybki jak na takiego olbrzyma. Za wszelką cenę unikaj jego pocisków.

- Podcięcia. Musi znaleźć się dokładnie na końcu twojej nogi, albo cię przetrzuci. Cofnie się, pomruczy, ty w tym czasie kucnij i znowu...

- Najlepiej nie używać techniki skok/odskok/skok (która działała na Gorō). Jeśli zablokuje, odskocz i nie powtarzaj przez chwilę albo blokuj na stojąco.

- Kintaro jest głupi, czasem staje i popisuje się, macha łapami i wyje. W ryj mu. Z kopa. Pocisk. Po prostu skrzywdź go wtedy.

- Najłatwiej go załatwić gdy skacze na ciebie. Gdy próbuje to zrobić, ..hehe... pięchną od dołu w ten głupi łeb.

- Kiedy strzela, kucaj.
- Kiedy skacze w powietrze poza ekran, najlepiej odskocz z wyciągniętą nogą.
- Jeśli uda ci się go powalić na ziemię, od razu zaatakuj swoim pociskiem.

Shao Kahn

– Nawet nie próbuj ataków z powietrza, uciekaj przed włócznią i nie daj się trafić „cieniem”. Blokuj.

– Na rozpoczęcie rundy najlepiej odskocz. Niemal zawsze atakuje włócznią lub swoim atakiem cienia.

– Shao za dużo gada. Kiedy stanie i coś tam bełkocze, podejdź i pięchą od dołu albo wypuść pocisk.

– Jedyna taktyka na Shao Kahna wygląda następująco: skocz przed samego Shao, natychmiast ukucnij i blokuj. Kahn albo porazi cię, co boli, albo spróbuje uderzyć pięścią od dołu i nie trafi. Możesz podciąć albo wyprowadzić kontrę na jego szczękę. Gdy się położy i będzie wstawał, wystrzel pocisk, odskocz i znowu.

Combos

COMBO to kilka wykonanych po sobie ruchów, które są nie do obrony. Teoretycznie zawsze można zastosować blok przeciwko dowolnemu atakowi. W praktyce zaś udaje się to bardzo rzadko i na ogół zależy od doświadczenia gracza. COMBO to skrót od słowa Combination, niepodważalnym faktem zaś jest to, że COMBOS istnieją w każdym mordobiciu. Opanowanie ich to najwyższa sztuka, jest to jednak możliwe. W sumie o to chyba chodzi, aby załatwić przeciwnika taką serią, której nie będzie mógł w żaden sposób powstrzymać. Wymaga to niesamowitego ogrania, ale jak powiedział ktoś mądry – ćwiczenie czyni mistrza.

Oto ogólne COMBO, a potem osobno dla każdego mordercy.

Kop z powietrza – to znaczy, że skaczesz na kogoś z wyciągniętą PÓŹNO nogą.

Kop w powietrze – to znaczy, że skaczesz do góry z wyciągniętą nogą.

Uppercut – Masaż szczęki z lotem, Dół + High Punch.

Podczas walki

Kop z powietrza – Podcięcie

Działa najlepiej z komputerem, po lądowaniu od razu podcinaj.

Kop z powietrza – Stojący kop

DOKŁADNIE w momencie lądowania High Kick albo Low Kick.

Kop z powietrza – Kop w powietrze

Po lądowaniu natychmiast wyskocz do góry i wyprowadź kopa. Najlepiej działa na Shang Tsunga i NINJA'sów.

Zapędzonego do rogu

Kop z powietrza – Kucnij – Dwa razy Low Punch – Uppercut (High Punch).

Najlepiej na CAGE'a i NINJA'sów. Dla innych postaci wystarczy jeden Low Punch.

Kop z powietrza – Pocisk

Najłatwiejsze, ale trzeba zrobić bardzo szybko.

Liu Kang**Kop z powietrza – Lot trzmiela**

Jak zwykle, z lotnika BARDZO NISKO kopnij przeciwnika i ZANIM WYLĄDUJESZ uderz dwa razy w do przodu, a następnie (gdy opadniesz) SZYBKO HIGH KICK.

Kop z powietrza – Głanowanie maski

Zanim wyskoczysz, trzymaj Low Kick. Z powietrza uderz nisko, WYLĄDUJ i puść Low Kick Uppercut – Głanowanie maski – Piorun nisko.

Trzymaj 5 sekund LK, zafunduj przeciwnikowi masaż szczęki od dołu, gdy jest w powietrzu puść Low Kick, podczas lotu dwa razy do przodu, a gdy wylądujesz walnij Low Punch. Najlepsze COMBO Kanga.

Kung Lao**Kop w powietrze – Atak z powietrza**

Kiedy przeciwnik skacze na ciebie, wyskocz z High Kick, a następnie szybko Dół i High Kick.

Trąba powietrzna – Kop z powietrza – Półoobrot

Gdy przeciwnik dostał trąbę powietrzną, szybko wyskocz do przodu z nóżką, a następnie Tyt + High Kick.

Kop z powietrza – Rzut beretem

Łądując nisko kopnij przeciwnika i od razu rzuć beretem kierując go do dołu, aby uderzył upadającego przeciwnika.

Johnny Cage**Jajecznicza – Kop z powietrza – Strobocios**

Najpierw jajecznicza, potem natychmiast wyskok w górę nad przeciwnika. Kiedy tylko przeskakując koleś Cage obróci twarz w drugą stronę, wystaw nogę, a następnie od razu wyprowadź Strobocios.

Kop z powietrza – Strobokop

Od razu po kopnięciu wyprowadź strobokop.

Jajecznicza – Kolanko – Strobokop

Zmasakruj genitalia, podejdź i walnij kolanem, a potem od razu Strobokop.

Reptile**Kop z powietrza – Kwaśna flegma**

Zanim wylądujesz daj dwa razy do przodu, a po wylądowaniu szybko High Punch.

Bioenergia – High Punch – Kop w powietrze – Wślizg

Trudne, musisz zachować odpowiednią odległość między Bioenergią a High Punch. Wślizg zacznij robić przed wylądowaniem.

Kop z powietrza – Wślizg

Tak jak końcówka poprzedniego, prostsze.

Sub Zero

Mrożonka – Kop z powietrza – Kop w powietrze – Wślizg

Łatwe i efektowne.

Kop z powietrza – Lodowisko – Uppercut – Wślizg

Nie kopnij na początku za wcześnie, bo wyląduje poza zasięgiem lodowiska!

Kop z powietrza – Wślizg

Podobnie jak Rep, tak i Sub.

Shang Tsung**Kop z powietrza – Piard pojedynczy**

Zacznij wykonywać ruch w powietrzu. Dwie i trzy czachy są możliwe, ale ekstremalnie trudne... Zamień się w kogoś bo ten koleś nie jest zbyt dobry.

Kitana

Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Kop w powietrze

Zanim wylądujesz wykonaj ruch do przodu. Gdy wylądujesz HP + LP i szybko Góra + HK. Schodzi pół energii.

Fala uderzeniowa – Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Uppercut

Blisko rogu. Fala, podejdź jak najbliżej, wyskocz gdy będzie na samej górze fali, błyskawicznie rzuć wachlarzem i wymasuj mu szczękę. Genialne.

Fala uderzeniowa – Uppercut

Najprostsze.

Jax

Kop z powietrza – Masaż szczęki

W powietrzu dwa razy do przodu, po wylądowaniu LP pięć razy

Kop z powietrza – Łamanie w krzyżu

Kop najgłębiej jak tylko możesz, od razu Blok.

Młot pneumatyczny – Uppercut

Musisz blisko stać, aby zdążyć.

Mileena

Kop w powietrze – Energetyczny piard – Teleport z kopniakiem

Trzymaj HP, wyskocz i kopnij frajera, puść HP i od razu teleport.

Kop z powietrza – Kula do kręgli

Zaczynij kulę zanim wylądujesz.

Kop z powietrza – Energetyczny piard

Trzymaj HP zanim wyskoczysz, od razu jak kopniesz puść.

Baraka

Kop z powietrza – Szlachtowanie

Zaczynij w powietrzu, i szybko LP.

Podwójny kop – Pięcha – Kop w powietrze

Banał.

Podwójny kop – Szlachtowanie

Bardzo szybko i dokładnie.

Scorpion

Półobróć – Teleportacja – Sznurowadło – Uppercut

Od razu teleport po półobrocie, sznurowadło i uppercut.

Kop z powietrza – Nożyczki

Po wyskoku trzymaj do przodu aby szybciej wykonać Nożyczki.

Teleport – Sznurowadło

Złap przeciwnika w powietrzu, będziesz miał dużo czasu na Sznupek.

Rayden

Ładowanie akumulatora – dwa razy w ryj – Torpeda

Prościzna.

Kop w górę – Torpeda

Skoro torpedę można w powietrzu, to...

Kop z powietrza – Kop w górę – Torpeda

Lotnik, potem wyskok i opadając trafisz nogą, a następnie torpeda.

PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE została uznana za największą techniczną innowację w 1994 roku. Oczywiście pojawiła się najpierw w wersji automatowej. Firmie ATARI udało się zarobić duże pieniądze na tym produkcie i zupełnie słusznie – gra jest niezła, grafika precyzyjna, zaś dźwięk mrozi krew w żyłach. Konwersje PRIMAL RAGE na SNES, MEGA DRIVE, GAMEBOYA, GAMEGEAR, PC CD i w najbliższej przyszłości AMIGĘ i JAGUARA zrealizowane są bardzo dobrze. Ciosy jednak się różnią; opisywane tu dotyczą wyłącznie wersji PC.

To nieprawda, że przy MK3 PRIMAL RAGE jest grą kiepską. Miłośnicy dobrego mordobicia będą umieli rozgraniczyć obydwie gry, są inne zarówno w swoim temacie, sposobie zadawania ciosów jak i samej walki. Jako człowiek, który przez długie godziny w Londynie cierpliwie stał przy automacie obserwując angielskich mistrzów ucząc się ich taktyk zaręczam, że gra cieszy się ogromną popularnością. MORTAL KOMBAT 3 – Tak! Ale PRIMAL RAGE – także! Gra została bardzo dokładnie przygotowana, podobnie jak jej konwersje. Mimo że upłynęło trochę czasu od jej wydania, nie zestarzała się ani trochę. Walczące dinozaury to doskonały temat zarówno na film jak i na grę, a w tym przypadku temat ten został wykorzystany w dobry sposób.

Wyobraźcie sobie Ziemię przyszłości, w którą uderza olbrzymi meteoryt niszcząc miasta i powodując erupcje wulkanów. Wszystkie zdobycze techniki zostają pogrzebane, zaś siła uderzenia budzi uśpionych dawno temu bogów – olbrzymie dinozaury drzemające przez miliony lat. Dinozaury szybko znajdują swych wyznawców i zaczynają między sobą walkę o światową dominację! Czas na PIERWOTNĄ WŚCIEKŁOŚĆ!!!

Grafika zrealizowana została w podobny sposób, co we wspomnianym filmie MIŚ USZATEK (plastelinowe figurki). Ryki dinozaurów są doskonale przesampłowane i da się je wydobyć także na GUS'ie! Szeroki zestaw opcji pozwala m.in. na wybranie poziomu trudności, definicję sterowania, a nawet wyłączenie bryzgającej na boki krwi! Na płycie znajdują się trzy wersje gry, przeznaczone dla czterech, ośmiu i szesnastu megabajtów pamięci. Oczywiście, na szesnastu wygląda to najlepiej – gra cała tadeje się do pamięci. Na komputerze wyposażonym tylko w cztery megabajty pamięci, zmniejsza się liczba klatek animacji dla każdej z bestii. Przy ośmiu zaś prawie nie widać różnicy z wersją na szesnaście.

Sama walka zaś jest trochę inna niż zwykle Kombat, do których przywykliście – i jest to zarazem szansa dla „nowych” w tej dziedzinie, bo dinozaury nie tylko używają łap ale nawet i szczęk! Można stosować różne techniki walki, od mlócki po klawiszach aż do serii combo-special-combo-fatality. Gra bardzo mi się podoba, uważam bowiem, że jest w niej coś dla każdego. Dla tych, którzy lubią człekokształtnych – BLIZZARD i CHAOS. Dla całej reszty – krwiożeczne bestie. No i ta bryzgająca na boki krew! Coś, co każdy fan mordobicia lubi najbardziej.

Wprowadzenie

Podczas walki na górze ekranu widać kolejno energię dinozaura, a pod spodem jego potencjał umysłowy, który spada pod wpływem chaotycznych i nieprzemyślanych ruchów, a także otrzymywanych ciosów. Gdy spadnie do zera – Dino głupieje i kiwa się na boki wystawiając się na kosę. Na szczęście szybko się regeneruje i nie ma się czym martwić.

Trochę inaczej niż zwykle rozwiązano zadawanie ciosów. W PRIMAL RAGE aby zrobić SPECJALNA należy trzymając wskazane przyciski FIRE wykonywać ruchy klawiaturą lub joy'em. Jest to wygodne, ale zarazem na kiepskich klawiaturach nie wychodzą niektóre ciosy (blokują się klawisze) – polecam więc grę joystickiem albo lepiej, joypadem GRAVISA, który ma cztery przyci-

ski FIRE. Skoki wykonuje się na dwa sposoby – normalnie oraz najpierw trzymając do dołu, a następnie góra-kierunek (wyżej, dalej).

Podczas walki (po wykonaniu dobrego COMBO na przeciwniku) ludzie poszkodowanego wychodzą biadolić na pole walki. Można zeżreć sobie ludzika – odbudowuje to część energii twojego dinozaura! Można też nimi pograć w piłkę, jeśli umiejętnie będziecie go podrzucać w swoją stronę.

W grze występują cztery przyciski FIRE, które można przededefiniować:

Górny Szybki – HQ Dolny Szybki – LQ

Górny Mocny – HF Dolny Mocny – LF

Supermocne ciosy zadajemy wciskając naraz dwa dolne lub dwa górne czyli:

HQ + HF lub LQ + LF

Combos i Fatalities

FATALITIES, czyli wykańczanie przeciwnika, wykonuje się jak zwykle na końcu walki, gdy przeciwnik się kiwa. Jeśli chodzi o COMBOS – podaję po cztery świetne kombinacje, które pomogą wam pokonać przeciwnika.

Niektóre Combos są zakańczane SPECJALAMI, trzeba bardzo się starać i wykazać cierpliwością przy nauce ich wykonywania. Takie życie, nic za darmo. Jeszcze tylko po jednym ciosie, który moim zdaniem najlepiej pomoże ci podnieść się z ziemi (wykonuj go zaraz potem jak cię znokautują) zarówno z bliska jak i z daleka oraz odrobina strategii. Pamiętajcie aby specyficzne strategie stosować raczej dla monstrów kontrolowanych przez procesor, a nie ludzi – człowiek może zareagować inaczej.

Wszystkie FATALITIES wykonuje się tak samo jak SPECJALE, czyli trzymając wciśnięte przyciski FIRE HQ + LQ. Jeszcze jedna uwaga. Nie grajcie na niskim poziomie trudności gdzie przeciwnicy są nieudolni niczym niemowlęta w kołyskach – od razu wskoczą przynajmniej na #10!

Armadon

BED-O-NAILS

GUT GOUGER

IRON MAIDEN

FLYING SPIKES

HORNICATION UPPERCUT

MEGA CHARGE

SPINNING DEATH

LUDZKI SNACK

HF + LQ – DÓŁ – GÓRA

(Blisko) HQ + HF + LQ – PRAWO – LEWO

HF + LQ – LEWO – GÓRA – PRAWO

HF + LF – LEWO – GÓRA

HQ + HF + LQ + DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – GÓRA PRAWO

HQ + LQ – LEWO – DÓŁ – PRAWO

HQ + LF – LEWO – PRAWO – DÓŁ

HQ + HF + LQ + LF – GÓRA – PRAWO – DÓŁ

FATALITIES

GUT FLING

MEDITATION

FALLING SPIKES

Dół – Dół – Dół – Góra

Przód – Dół – Przód – Przód

Dół – Tył – Góra – Dół

COMBOS

JUMPING LOW

Z powietrza HF – Szybko Dół + HF – Szybko Dół + LQ + LF

JUMPING IN-CLOSE	Z powietrza LF – Z powietrza HQ + HF – Szybko Dół + LF – Szybko HQ + HF – MEGA CHARGE
BED-O-NAILS COMBO	Z powietrza HF – Z powietrza HF – Szybko Dół + LQ – BED-O-NAILS
SPINNING DEATH COMBO	Z powietrza LQ – Z powietrza LQ + LF – Szybko Dół + LF – SPINNING DEATH

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FLYING SPIKES

Z Bliska – GUT GOUGE

STRATEGIA

Zawsze bądź przygotowany na zadanie ciosu do góry – odpowiedź na atak z lotnika. Blokuj jego MEGA-CHARGE i wyprowadzaj zaraz potem jakiegos SPECIALA. Znokautuj go, podejdź jak najbliżej i ukucnij. Gdy będzie wstawał – zacznij serię ciosów od DÓŁ + LQ – zawsze będziesz szybszy. Znokautuj go i wypuść projectile'a. Jeśli go trafi – prawdopodobnie zaatakuje z IRON MAIDEN. Wskocz i załaduj mu jedno z opisanych wyżej combos.

Blizzard

AIR THROW	W powietrzu HF + LQ
ICE GEYSER	Blisko HQ + HF + LF – DÓŁ – GÓRA
LONG MEGA PUNCH	HF + LF – LEWO – PRAWO
PUNCHING BAG	Blisko HQ + LF – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ LEWO – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA
SHORT MEGA PUNCH	HQ + LQ – LEWO – PRAWO
FREEZE BREATH	HQ + HF + LF – LEWO – PRAWO
FAKE MEGA PUNCH	HQ + LQ – DÓŁ – GÓRA
QUICK MEGA PUNCH	HQ + HF + LQ + LF – LEWO – PRAWO
THROW	Blisko HF + LQ – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ LEWO – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA – GÓRA PRAWO – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ

FATALITIES

BRAIN BASH	Góra – Przód – Góra
TO-DA-MOON	Dół – Dół – Dół – Góra
REDEMPTION	Dół – Prawo – Góra – Dół – Góra

COMBOS

FIST OF FURY COMBO	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z Bliska HF – Szybko HQ + HF
BIG BANG	Z powietrza HQ + HF – Z bliska HQ + HF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – QUICK MEGA PUNCH
FREEZE COMBO	Z bliska LQ + LF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF
DOWN-UP	Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FREEZE BREATH

Z Bliska – Dół + LQ + LF

STRATEGIA

Armaddon i Vertigo mogą z daleka nawalać go HQ + HF, Blizzard trzepie go kombinacją SHORT MEGA PUNCH – LQ, Sauronowi najlepiej wychodzi przerzucanie, Diabło i Sauron mogą gryźć z daleka – HQ. Chaos powinien używać EARTHQUAKE, a Talon załatwia sprawę COMBO zaczynającym się od HF. Każdy powinien czychać na jego MEGA PUNCH, który zabłokowany daje cenne ćwierć sekundy na cios.

Chaos

BATTERING RAM
FLYING BUTT SLAM
GROUND SHAKER
SLOW POWER PUKE
FART OF FURY

GRAB-N-THROW
FAST POWER PUKE
LUDZKI SNACK

HQ + LQ – PRAWO – PRAWO
HF + LF – DÓŁ – PRAWO – GÓRA – PRAWO DÓŁ
HF + LF – LEWO – LEWO GÓRA – LEWO DÓŁ
HF + LQ – GÓRA – PRAWO
HF + LQ – DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – GÓRA PRAWO
– GÓRA – GÓRA LEWO – LEWO
Blisko HF + LF – PRAWO – LEWO
HQ + LF – GÓRA – PRAWO
HQ + HF + LQ + LF – PRAWO

FATALITIES

GOLDEN SHOWER
CANNONBALL
CHURL

Dół – Dół – Góra – Tyt
Dół + Góra + Przód
Prawo – Prawo – Prawo – Lewo – Lewo – Lewo

COMBOS

BATERING RAM COMBO

CROSSOVER

HIGH-LOW

CADELINA SPECIAL

Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ –
BATTERING RAM
Przeskocz nad uderzając z LQ – Po wylądowaniu Dół + LQ –
Dół + LQ + LF – BATTERING RAM
Z bliska HQ – Dół + LQ – Dół + LQ + LF
Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF –
BATTERING RAM – Dół + HF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FAST POWER PUKE

Z Bliska – GRAB-N-THROW

STRATEGIA

Najczęściej używa kombinacji POWER PUKE/FART OF FURY, a potem BATTERING RAM/FLYING BUTT SLAM. Blokować i kontrować. Armaddon ładuje mu w rzy z powietrza LQ + LF. Blizzard i Sauron mogą go przerzucić nawet jeśli stoi na ziemi. Chaos standardowo EARTHQUAKE, Diabło z powietrza LQ + LF najlepiej jeśli małpa wstaje po nokaucie. Talon załatwia frajera długimi skokami i combos zaczynającym się od LOTNIK LQ + LF. Vertigo może teleportować się za niego i sklepać mu michę combo zaczynającym się od DÓŁ + LQ.

Diablo

FAST FIREBALL
HOT FOOD
MEGA LUNGE
TORCH
SLOW FIREBALL
INFERNO FLASH
PULVERIZER
LUDZKI SNACK

HQ + LQ – DÓŁ – PRAWO
HF + LF – LEWO GÓRA – PRAWO GÓRA
HQ + LF – DÓŁ – GÓRA
HQ + LQ – GÓRA – PRAWO
HF + LF – DÓŁ – PRAWO
HF + LQ + LF – GÓRA
HQ + LF + GÓRA – PRAWO – DÓŁ
HQ – HF – LQ – LF – DÓŁ – GÓRA – DÓŁ

FATALITIES

INCINERATOR
FIREBALL
INFERNAL

Góra – Tył – Dół – Dół
Przód – Przód – Przód – Pprzód
Góra – Dół – Góra – Dół – Dół

COMBOS

FIREBALL COMBO
HOT FOOD COMBO

TOUCH-OF-DEATH

MEGA-LUNGE COMBO

Z bliska HQ – Szybko LQ – FIREBALL
Z powietrza HQ + HF – Szybko HQ – Szybko HQ + HF –
HOT FOOD
Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF –
Szybko HQ + HF – HOT FOOD
Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ –
Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – MEGA LUNGE

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FIREBALLS
Z Bliska – INFERNO FLASH

STRATEGIA

Lubi skakać w odpowiedzi na twoje skoki. Wyjedź mu w powietrzu z LQ lub LF aż się polo-
ży, wtedy skocz na niego (przerzuć albo combo zaczynające się od ataku z powietrza). Odskok
do tyłu, bo w zanadru ma niezły cios, którym prawie zawsze naciera (HQ + HF z powietrza).
Gdy wstajesz lubi nacierać z PULVERIZER'a – blokuj i kontruj w powietrzu.

Sauron

AIR THROW
EARTHQUAKE STOMP
NECK THROW
STUN ROAR
CRANIUM CRUSHER
LEAPING BONE BASH
PRIMAL SCREAM
LUDZKI SNACK

W powietrzu HF + LF
HQ + HF + LF – GÓRA – DÓŁ
HF + LF – PRAWO – LEWO
HQ + LQ – LEWO – PRAWO
HQ + LF – DÓŁ – GÓRA
HF + LQ – DÓŁ – GÓRA – DÓŁ
HQ + LQ – DÓŁ – GÓRA
HQ + HF + LQ + LF – DÓŁ – DÓŁ – GÓRA

FATALITIES

CARNAGE
GRAPE CRUSHER
FLESH' EATING

Przód + Tyl + Góra
Przód – Góra – Dół – Tyl
Dół – Dół – Góra – Góra

COMBOS

SNACK ATTACK
HONORABLE COMBO

STUN ROAR COMB

CLAW AND TAIL

Z bliska HQ – Szybko Dół + HQ – Szybciej LQ + LF
Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ –
Szybko HF – Szybko LQ + LF
Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF
– STUN ROAR
Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ –
Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – STUN ROAR
Z Bliska – NECK THROW

STRATEGIA

Często używa EARTHQUAKE STOMP z powietrza, a potem niezły cios ze stojaka. (HQ + LQ). Kiedy zaczyna EARTHQUAKE'a przeskocz nad nim unikając miażdżenia swojego cielska i zaatakuj bestię jakimś niezłym combo. Gdy będzie próbował podejść i ugryźć poczekaj i wyjedź mu z kucek DÓŁ + HQ.

Talon

BRAIN BASHER
FRANTIC FURY
POUNCE AND FLIP
SLASHER
FACE RIPPER
JUGULAR BITE
RUN

LUZKI SNACK

HF + LQ – LEWO – GÓRA – PRAWO
HQ + LF – DÓŁ – PRAWO
HF + LQ – PRAWO – PRAWO DÓŁ
HQ + HF + LQ – DÓŁ – PRAWO
Blisko HF + LF – DÓŁ – PRAWO
HF + LF – LEWO – PRAWO
HQ + LQ + LEWO to bieg w lewo. HQ + LQ + PRAWO to bieg w prawo.
HQ + HF + LQ + LF – PRAWO – DÓŁ – LEWO

FATALITIES

HEART WRENCHING
STAMPEDEE
SHREDDING

Przód – Dół – Góra – Dół
Przód – Tyl – Góra – Dół
Prawo – Dół – Lewo – Góra – Prawo

COMBOS

SLASHER COMBO Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF
POUNCE AND FLIP COMBO Z bliska HQ – Szybko LQ – POUNCE AND FLIP
FRANTIC SLASHER Z bliska HF – Szybko LQ – Szybko HQ – Szybko Dół + LF –
Szybciej Dół + LQ + LF – SLASHER
SUPER POUNCE AND FLIP Z bliska LQ – Szybko HQ – Szybko HF – POUNCE AND FLIP

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FRANTIC FURY

Z Bliska – FACE RIPPER

STRATEGIA

Jako Armaddon najlepiej używać IRON MAIDEN, Chaos i Sauron załatwiają sprawę z EARTHQUAKES, Diablo z powietrza LQ + LF. Blizzard dobrze trafia używając MEGA PUNCH albo markuje używając FAKE MEGA PUNCH i zaczyna combo. Talon powinien nacierać z powietrznym HQ + HF. Można skakać na niego, gdy blokuje powietrzne ataki, często zaraz potem robi SLASHER'A lub FRANTIC FURY COMBO – niski blok i szybka odpowiedź.

Vertigo

AIR TELEPORT
SCORPION STING
FAST VENOM SPIT
VOODOO SPELL
COME SLITHER
TELEPORT
SLOW VENOM
LUDZKI SNACK

HF + LF – DÓŁ – GÓRA
HF + LQ – PRAWO – PRAWO
HQ + LQ – PRAWO – PRAWO
HF + LQ – LEWO – LEWO
HQ + LQ – LEWO – LEWO
HF + LF – DÓŁ – DÓŁ
SPIT HF + LF – PRAWO – PRAWO
HQ + HF + LQ + LF – DÓŁ – PRAWO – GÓRA

FATALITIES

Shrink and Eat
La Vache Qui Rit
Petrify

Tył – Tył – Dół – Góra
Tył – Tył – Dół – Przód
Tył – Tył – Tył – Przód – Przód

COMBOS

BIG BITE
VENOM SPIT COMBO
SCORPION COMBO
CROUCH HIT

Z bliska Dół + HQ – Szybko Dół + HF – Szybciej Dół + HQ + HF
– COME SLITHER – Szybko HQ + HF – FAST VENOM SPIT
Z bliska Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF – FAST VENOM SPIT
Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – SCORPION STING
Z bliska Dół + LQ – Szybko Dół + LQ – Szybko Dół + LF – COME SLITHER – Szybko Dół + LQ – Szybciej Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FAST VENOM SPIT

Z Bliska – VODOO SPELL

STRATEGIA

Podobnie jak Diablo lubi skakać. Często nadziewa się na mocne ataki powietrzne (Vertigo LQ + LF, mały HF lub LF, Sauron i Diablo HQ + LF). Najlepiej atakować gdy przeciwnik jest już w powietrzu. Jeśli zaś VERTIGO cię trafił – źle wyskoczyłeś. Ładnie wchodzi combo zaczynające się od DÓŁ + HQ jeśli używa TELEPORT'u. Nigdy nie teleportuje się w odpowiedzi na projectile.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO na stałe wchodzi do panteonu mordobic wszechczasów razem z MORTAL KOMBAT. Istnieją dwie szkoły – jedna uważa, że SSF2T powinien znaleźć się na pierwszym miejscu, druga zaś stawia na MORTALA. Osobiście nie potrafię się zdecydować, SSF2T ma swój specyficzny feeling, styl, miódność bardzo różną od tej w MORTAL KOMBAT. Każdy fan mordobic powinien mieć SSF2T obok MORTAL KOMBAT w swoich zbiorach, gra to bowiem niesamowita w każdym calu.

STREET FIGHTER ma już ładnych parę lat. Doczekał się kilku części, o ile pamiętam są to STREET FIGHTER, STREET FIGHTER 2, STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTING, STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION, SUPER STREET FIGHTER 2 i SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, o którym właśnie mowa. Oprócz tego niedawno ukazał się najlepszy z całej serii STREET FIGHTER ALPHA, którego akcja w czasie jest umiejscowiona pomiędzy pierwszą a drugą częścią. ALPHA posiada nową grafikę, nowe postacie, nową animację, nowe combos. Niestety, zapewne będziemy musieli długo poczekać na konwersję z automatów, podobnie jak w przypadku SUPER TURBO. Jest jeszcze STREET FIGHTER THE MOVIE z digitalizowanymi postaciami z filmu. Nie jest tak dobry jak MORTAL KOMBAT czy wersja SUPER TURBO, ale narzekać też nie ma na co, może poza małą liczbą klatek animacji. Jest już wersja na PLAYSTATION i SEGA SATURN, na PC łąda dzień. Ciosy oczywiście pasują.

Zarówno na PC jak i na AMIGĘ dostępne są dwie wersje gry. Jedną z nich to SUPER STREET FIGHTER 2 wydana niedawno przez CAPCOM, oryginalnych twórców wspaniałej sagi. Charakteryzuje się małymi postaciami, większym polem gry wyświetlonym jednocześnie na monitorze, lepszą płynnością na Amidze i słabszych PeCetach, oraz brakiem SUPER COMBOS. Druga z wersji, zwana SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO firmowana na PC przez GAMETEK,

a na Amidze przez U.S.GOLD, to dokładnie przepisana z automatów wersja SUPER TURBO, z SUPER COMBOS, regulowaną prędkością i większymi postaciami. Dla posiadaczy mocniejszych PeCetów (mimo że gra działa na 4 MB RAM, pisała była na 16 i w związku z tym zakłada

ogromny swap file na dysku, przez co działa wolniej – płynną i szybką akcję osiągamy dopiero przy 8 MB RAM), oraz Amig 1200 z dopalaczami (Fast), bez których gra jest wolna i nieco skacze. Obie wersje są doskonale dopracowane graficznie i dźwiękowo, dokładnie tak samo jak przesławny automat.

Osobiście, kiedy jeszcze nie miałem wersji na PC, spędziłem ogromną liczbę godzin wrzucając żetony do maszyny stojącej w salonie gier na Dworcu Centralnym w Warszawie ucząc się taktyk, combosów i w ogóle grając. Niestety, często automat był demolowany przez żuli, co objawiało się np.



samoistnym skakaniem zawodników czy też blokowaniem kierunków. Na szczęście już nie musimy wydawać pieniędzy na żetony, mamy SSF2T w domu.

Ciosy pasują do wszystkich wersji (poza STREET FIGHTER ALPHA) na wszystkie platformy łącznie z GAMEBOYEM i 3DO. Powtórzę jeszcze raz, że SSF2T to obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego fana mordobić.

Postaci jest 16. Każda z nich walczy innym stylem, posiada niezły garnitur ciosów i jęków. W grze dostępnych jest 6 podstawowych ciosów, po 3 na ręce i nogi, od najsłabszego i najszybszego (1) do najmocniejszego lecz najwolniejszego (3). Inaczej mówiąc:

PUNCH 1 – Ręka 1 (Najsłabszy/Najszybszy) – Noga 1 – KICK 1

PUNCH 2 – Ręka 2 (Średni/Średni) – Noga 2 – KICK 2

PUNCH 3 – Ręka 3 (Najmocniejszy/Najwolniejszy) – Noga 3 – KICK 3

Wszystkie ciosy podają dla postaci zwróconej w prawą stronę, czyli PRAWO = Do Przodu. Zapis DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – P oznacza ćwierć obrotu joystickiem zaczynając z dołu, a kończąc na prawej stronie i wciśnięcie dowolnego Punch (ręki). P1 znaczyło będzie wciśnięcie Ręki 1 zaś K3 analogicznie Nogi 3.

DÓŁ + PRAWO – K1 to znaczy trzymać dół i prawo wciskając K1.

Dół 2 sekundy – trzymać Dół dwie grove sekundy.

Rzuty wykonuje się wciskając przy przeciwniku K3 i P3 oraz czasem P2.

Combos

COMBO (Combination) jest to seria ciosów nie dająca (na ogół, zawsze są wyjątki) się załkować. Dobrze wykonane potrafią dać 3-4-5, a nawet więcej celnych trafień. W SSF2T możliwe jest więcej, lecz są bardzo trudne do wykonania i wymagają lat praktyki.

Super combos

Zapewne grając zauważyliście rosnący w miarę celnych ciosów pasek na dole ekranu po stronie danego gracza. Jeśli dojdzie on do końca i pojawi się napis SUPER, możesz wykonać SUPER COMBO. Jeśli wykonasz je w odpowiednim momencie, a przeciwnik nie blokuje, zabiera ono 40%–60% jego energii. SUPER COMBO najczęściej składa się ze zwielokrotnionych ciosów specjalnych danej postaci. Na przykład DEEJAY jako SUPER COMBO wykonuje PO-CZWÓRNY DREAD, czyli poczwórne obrotowe kopnięcie. RYU zaś strzela pięciokrotną (!) Ognistą Kulą, co oczywiście niesie za sobą pięć trafień.

SUPER COMBOS najlepiej używać jest na zakończenie walki, gdy przeciwnikowi zostało ok. 30% energii. Masz wtedy pewność (o ile oczywiście nie zablokuje), że wykończysz go już na dobre. Ekran miga, błyska i w ogóle jest fajnie. Hej, a co powiecie na komunikat: „5 HITS SUPER COMBO FINISH, BONUS 23000”?

Musicie też wiedzieć, że jeżeli dany ruch wymaga np. trzymania 2 sekundy w lewą stronę, to możecie trzymając ten klawisz wykonywać ruch np. w prawo! Czyli po ludzku: wciskasz Lewo i chcesz pójść w prawo, zatem nie puszczając Lewo wciskasz Prawo, a postać posłusznie podąża w prawo. Puszczasz Prawo, puszczasz Lewo i kontynuujesz wykonywanie ciosu. Szczególnie przydatne jest to przy ciosach, które wymagają takiego właśnie kilkusekundowego trzymania, podczas którego pozornie nie można się ruszać. Taka akcja wymaga pewnego ogrania, musisz wiedzieć jaki cios chcesz wykonać następny, a nie młócić na chłama. Musisz także posiadać niezłe wytrenowane palce i pewien zmysł orientacji.

Ryu

OGNISTA KULA
ZAPALAJĄCA KULA
TORNADO
OGNISTA PIĘŚĆ SMOKA
PODWÓJNY KOP
PODWÓJNA PIĄCHA

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Dół – Dół Lewo – Lewo – K1/K2/K3
Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3
Z bliska K3
Z bliska PRAWO – P2 jeśli przeciwnik stoi.
Z bliska PRAWO – P3 jeśli przeciwnik kuca.

COMBOS

Z powietrza K3 – Puść wszystko i szybko K3
Z powietrza P3 – Puść wszystko i P3 – Superszybka Pięść Smoka z P1

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

DOTYK ŚMIERCI

Jest to COMBO, które odpowiednio wykonane zabiera ok. 75% energii. Załóżmy, że wykonales jakieś inne mocne COMBO, albo rzuciłeś szybko trzy ogniste kule, które trafiły przeciwnika. Stoi więc i się kiwa, nad głową latają mu ptaszki/gwiazdki lub czachy. Chcesz go wykończyć?

Wyskocz tak, aby nad nim przeskoczyć ale jednocześnie dosięgnąć go jak najniżej ręką z P3. Po wylądowaniu natychmiast puść kierunki i wciśnij samo P3. Zaraz potem bardzo szybko zrób PIĘŚĆ SMOKA (Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3). Denat murowany – gwarantuję. Ale nie radzę próbować na przeciwniku, który nie jest chwilowo oszołomiony (gwiazdki/ptaszki/czachy nad łbem).

Ken

OGNISTA KULA
TORNADO
OGNISTA PIĘŚĆ SMOKA
PODWÓJNY KOP

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
Dół – Dół Lewo – Lewo – K1/K2/K3
Prawo – Dół Prawo – Prawo – P2/P3
Z bliska Prawo – K3.

COMBOS

Z powietrza K3, puść wszystko po wylądowaniu i szybko K3
Na stojaka K1, P3 i szybko Pięść Smoka z P3
(Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3)
Z powietrza K3 – Puść wszystko i K3 –
Superszybka Pięść Smoka z P1

SUPER COMBO

Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3



-PIĘKNE WŁOSY!
-TAK, DZIĘKI MOJEMU
HEAD & SHOULDERS

Chun Li

POKRĘTNY PTAK
OGNIŚCIA KULA
TAKÓWKA
ŚWIECĄCA NOGA
ODSKOKOWE KOPY

ODLOT

Dół 2 sekundy – Góra – K1/K2 /K3
Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
Lewo 2 sekundy – Prawo – K1/K2/K3
Kilka razy K3.
Dół + Prawo – K2 Słabszy
Dół + Prawo – K3 Silniejszy
Dół + Prawo podczas skoku

COMBOS

Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając P1
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Pokrętny Ptak
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Ognista Kula

SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – K3

Edmond Honda

TORPEDA
CIĘŻKI TYŁEK
TYSIĄC RĄK
TRZYMANIE

Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
Dół 3 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3
Kilka razy P1 /P2 /P3.
Z Bliska P2, Ed stuka ze łba.
Z Bliska P3, Ed policzkuje.

COMBOS

Z powietrza P3 – Dół + P2 – Tysiąc Rąk z P2
Z powietrza P3 – Torpeda – Tysiąc Rąk z P1

SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3



ZESPÓŁ PIEŚNI
I TAŃCA

Blanka's

Blanka

KULA POZIOMA
KULA PIONOWA
SKRĘT KISZEK
ELEKTRYCZNOŚĆ
TRZYMANIE

Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
Dół 3 sekundy – Góra – K1/K2/K3
Lewo 2 sekundy – Prawo – K1/K2/K3
Kilka razy P1/P2/P3
P2 z bliska zapewni podwójne trafienie ze łba
K2 z bliska daje podwójne trafienie z kolanka.

COMBOS

Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając K2
Z powietrza P3 – Stojący P2 – Stojący P3

SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3

NOWE BATERIE
PHILIPS



Zangief

KOŁOWRÓT
OGNIATA RĘKA
ATAK Z LOTNIKA
TRZYMANIE

PRZERZUTY

Wcisnąć naraz K1 + K2 + K3
Prawo – Prawo Dół – Dół – P3
Podczas skoku Dół + P3
P3 – kilka ciosów w ryj
K3 – z bańki do krwi
K2 – całym ciężkim ciałem na frajera
P2 – głowa wgniatana w ziemię

COMBOS

ATAK Z LOTNIKA

Kucając P1 do oporu
Kucając K2 – KOŁOWRÓT

ATAK Z LOTNIKA ale tak, aby spaść za przeciwnikiem trafiając go
– Kucając P1 – Kucając P1 – Kucając K1 – KOŁOWRÓT

William F. Guile

SONIC BOOM
WYLOTOWY KOP

Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
Dół 2 sekundy – Góra + K3

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając P2 – WYLOTOWY KOP
Z powietrza P3 – Stojący P3 – WYLOTOWY KOP
Z powietrza P3 – Stojący P3 – SONIC BOOM – Kucając K2

SUPER COMBO

Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra – K3

Dhalsim

OGIEŃ
PŁOMIEŃ
TELEPORT
WKRĘTAK NOŻNY
WKRĘTAK RĘCZNY

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Prawo – Dół – Dół Prawo – Dowolny K lub P
Dół + K3 przy wierzchołku skoku
Dół + P3 przy wierzchołku skoku

COMBOS

Stojący P2 – YOGA FIRE

YOGA FIRE – YOGA FLAME

Stojący P1 – Kucając K2 – YOGA FLAME lub FIRE

SUPER COMBO

Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Lewo –

Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3



Balrog

OBROTOWIEC

Z DOSKOKU NA KORPUS

Z DOSKOKU W SZCZĘKĘ

WYSOKO BYKA

P1 + P2 + P3 + K1 + K2 + K3

Lewo 1 sekunda – Prawo – P1/P2/P3

Lewo 1 sekunda – prawo – K1/K2/K3

Dół 2 sekundy – Góra – P2

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając K3

Z powietrza K3 – Stożące K3 – Z DOSKOKU NA SZCZĘKĘ

Z powietrza P3 – Kucając K1 – Stożąc K1 – Z DOSKOKU NA SZCZĘKĘ

SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3

Vega

ŻELAZNY PAZUR

ODPAL

SIŁA PAZURÓW

BARCELONA

KRZYK ORŁA

Lewo 2 sekundy – Prawo – P3

K1 + K2 + K3

Dół 2 sekundy – Góra – P3

Dół 2 sekundy – Góra Prawo – K3

Dół 2 sekundy – Góra Lewo – K3

Dół 2 sekundy – Góra Prawo – P3

Dół 2 sekundy – Góra Lewo – P3

SUPER COMBO

Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra Lewo – Góra Prawo – K3

Sagat

PIĘŚĆ TYGRYSA

TYGRYS NA KORPUS

TYGRYS NA NOGI

KOLANO TYGRYSA

Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3

Dół – Dół Prawo – Prawo – K1/K2/K3

Dół – Prawo Góra – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając K1 – KOLANO TYGRYSA

Z powietrza K3 – Stojąc P3 – KOLANO TYGRYSA

SUPER COMBO

Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – P3

M. Bison

TORPEDA Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3

SCYZORYK Lewo 2 sekundy – Prawo – K1 /K2 /K3

KOP W ŁEB Dół 2 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3

DIABEŁ Dół 2 sekundy – Góra – P1 /P2 /P3

SUPER COMBO

Lewo 2 sek – Prawo – Lewo – Prawo – K3



T. Hawk

TOMAHAWK

Prawo – Dół – Dół Prawo – P3

KONDOR

Podczas wyskoku przed osiągnięciem wierzchołka P1 + P2 + P3

RZUTY I TRZYMANIE

Z bliska P2, P3 i K3

COMBOS

Kucając K3 – Stojąc K2 – TOMAHAWK z P3

Z powietrza K3 – Kucając K2 – Stojący K2

Fei Long

PŁONĄCA NOGA

Lewo – Dół – Dół Lewo – K1 /K2 /K3

SZARŻA

Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

PODWÓJNA SZARŻA

Dół – Dół Prawo – Prawo – P3 – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

PODWÓJNE KOPY

Prawo – K3

Z dystansu

Prawo – K2

Z bliższej odległości

COMBOS

Z powietrza K2 – Stojąc K2 – Kucając K1

Z powietrza P3 – SZARŻA – PŁONĄCA NOGA z K3

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

Dee Jay

MAX OUT

PODWÓJNY DREDD

MASZYNOWIEC

SIEKIERA

Lewo 2 sekundy – Prawo – P1 /P2 /P3

Lewo 2 sekund – Prawo – K3

Dół 2 sekundy – Góra – Kilka razy P3

Dół 2 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza P1 – Stojąc K2 – MAX OUT

Z powietrza K1 – Stojąc K1 – SIEKIERA z K1

SUPER COMBO „POCZWÓRNY DREDD”

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – K3

Cammy

PODWÓJNA PIĘŚĆ

WKRETAK

KOLEC

Lewo – Lewo Dół – Prawo – P3

Dół – Dół Prawo – Prawo – K1 /K2 /K3

Prawo – Dół – Prawo Dół – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza K3 – Stojący K2 – WkrętaK

Z powietrza K2 – Kucając P1 – Stojący K1

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – K3

Akuma

OGNISTA KULA

ZAPALAJĄCA KULA

OGIEŃ

TORNADO

PIĘŚĆ SMOKA

Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3

Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3

Podczas skoku Dół + P3

Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 /K2 /K3

Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

SUPER COMBO

Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3

WARRIORS

WARRIORS jest próbą firmy MINDSCAPE wkroczenia w wąski krąg dobrych mordobić. Zrealizowane w technice 3D Bio-Motion posiada najbardziej realistycznie jak do tej pory odwzorowanie ruchów postaci. Za płynność ruchów postaci trzeba zapłacić konfiguracją: procesor 486DX/66 nie zapewni superszybkiej i płynnej rozgrywki. Za to już na 486DX/100 i 120 gra chodzi jak burza i właśnie użytkownikom takich i lepszych procesorów grę śmiało polecam.

Grafika wykonana jest bardzo dokładnie, lecz i w tym przypadku za płynność ruchów postaci trzeba zapłacić szybkością rozgrywki. Gra jest dość wolna, ale nie w sposób kojarzący się ze skakaniem animacji z powodu wolnego procesora. Została bowiem pomyślana właśnie w taki sposób, aby móc walczyć spokojnie, z opanowaniem i nie demoluując przy okazji klawiatury. Postacie prezentują się doskonale, wspaniale się też ruszają i zadają ciosy. Podobnie rzecz ma się z tłami. Są bardzo piękne, ręcznie rysowane i biją na głowę wszystkie inne mordobicia. Za grafikę – najwyższa ocena. Muzyka i dźwięki stoją na przyzwoitym, mordobiciowym poziomie. W wersji kompaktowej poza efektownym, animowanym intro znajdują się też ścieżki audio, które bardzo dobrze pasują do klimatu gry. Oprócz tego samplewane jęki, pozdrowienia, groźby oraz oczywiście odgłosy walki.

W grze występuje dziesięć głównych postaci, cztery ukryte (tylko wersja CD) i MASTER rozstawiony z numerem 11. Każdy z wojowników pochodzi z innego okresu historycznego, walczy inną techniką. Niektórzy posiadają broń, lub zadziwiają potęgą swych pięści. Sam turniej składa się, jak łatwo obliczyć, z dziesięciu zwycięskich walk.

Podczas gry mamy możliwość zmiany zarówno kąta patrzenia, jak i rozdzielczości, w której toczy się walka. Klawisze PAGE UP i PAGE DOWN służą do przełączania kąta ustawienia kamery (bok i bok-góra), natomiast END i HOME zmieniają rozdzielczość z VGA (duże postacie, scrolling) na SVGA (extra, są mali i całe pole walki na jednym ekranie). Po walce można obejrzeć sobie trójwymiarowy REPLAY, można też ruszać dowolnie kamerą.

Na górze pod wizerunkami wojowników wyświetlany jest pasek, który symbolizuje energię ciosów specjalnych. Radzę więc nie przesadzać, choć się regeneruje. Portreciki zaś to energia. Im bardziej wyblakły staje się obrazek – tym mniej energii pozostało postaci.

Jak zwykle, cztery podstawowe kierunki (Lewo, Prawo, Góra, Dół) i dwa razy fire – Noga (N) i Ręka (R). Oczywiście dla postaci zwróconej w prawą stronę. Podstawowe ciosy można pogrupować na:

- | | |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lekka Ręka | – szybki/lekki cios ręką, gdy przeciwnik jest blisko – R |
| Mocna Ręka | – wolny/mocny cios ręką, gdy przeciwnik stoi daleko – R |
| Lekka Noga | – szybki/lekki kop na tors, gdy wróg się zbliża – N |
| Mocna Noga | – wolny/mocny kop na tors, gdy wróg się oddala – N |
| Niska Ręka | – szybki/średni cios w czułe miejsca (kolana, jaja) – (D) R |
| Niska Noga | – średni/mocny kop dosyć nisko, czasem podcina – (D) N |
| Specjalny Lekki | – gdy nieprzyjaciół atakuje – P + N |
| Specjalny Mocny | – gdy nieprzyjaciół się cofa – P + N |
| Odkładanie Broni | – niektóre zabawki można odłożyć (np sztylet) – D – L – R |
| Przerzuty | – gdy jesteś blisko przeciwnika – L + R |
| Wisielec | – czasem można sobie powiesić na jakichś hakach – R w skoku cios z haka to bardzo mocne dwunożne kopnięcie – N blokuje się wciskając górę – G a zeskakujemy ponownie używając ręki – R |

Jest jeszcze sekretna ścieżka, dzięki której mamy możliwość zagrania postacią MASTERA, włączenie krwi, zablokowanie energii i inne, o których poniżej. Aby uzyskać specjalne cheat me-

nu, należy na ekranie głównego menu wpisać CHEAT i wejść do nowo utworzonego menu SECRET WAY. Następnie wpisać dany kod i go włączyć.

REPLAY	- Możliwość gry w 3D
ELEVENTH	- Możliwość gry MASTEREM, ale tylko na dwóch graczy
CIRCUS	- Dołącza ARENĘ do komnat
NO PAIN	- Walka bez broni
TYSON	- Walka bez ciosów specjalnych
NO GAIN	- Energia nie maleje
WOO	- Nieskończone energia ciosów specjalnych
NBK	- Tylko jedna runda
FINAL FIVE	- Walka trwa pięć rund
SNOW WHITE	- Zmniejszenie postaci
EVIL DEATH	- Bryzgająca krew
EASY SPECIAL MOVES	- Łatwe wykonywanie ciosów specjalnych (kombinacje L - P - R, P - P - R, P - P - N)
FORQA	- Specjalne opcje podczas walki, i tak wciśnięcie: F1 - wygrana, F2 - walka z MASTEREM, F3 & F5 - regeneracja energii
GARDENER	- Gra postacią TOM TECK (CD-ROM), 2 graczy
DUNK	- Gra postacią SCOTT (CD-ROM), 2 graczy
PAM	- Gra postacią PAMELA (CD-ROM), 2 graczy
NUMBER ONE	- Gra postacią CAPTAIN WARRIORS (CD-ROM), 2 graczy.

Oto wojownicy. Posiadają po trzy ciosy specjalne, które ułatwią ci walkę. Korzystaj z nich mądrze, z uwagi na spadającą energię tychże ciosów.

Zia

SMOCZE KOŁO	P - P - N
RYK LWA	D - P - R
TANČĄCY WĄŻ	L - D - P - D - R

Carcers

SZARŻA	P - P - N
LOT ŚMIERCI	L - P - D - N
CIŚNIĘCIE MIECZEM	L - L - P - R

Hank

ZWAŁA Z NÓG	L - D - P - N
RZUĆ I ZNISZCZ	D - L - R
STRZELAJ I ZAPOMNIJ	P - P - L - R

Corto

UKRYTE OSTRZE	P - P - R
ZAHACZENIE	L - P - P - N
BUTLA GROGU	P - L - D - L - N

Ghor

KAMELEON
ŚLINOKWAS
MYŚLIWY

L-P-P-R
P-P-N
P-D-L-N

Tecumseh

OGIEŃ WANKA TANKA
DUCHY PRZODKÓW
LOT ORŁA

P-L-D-R
D-D-R
P-P-P-N

Fergus

BANSHEE
NIEDŹWIEDŹ
METAMORFOZA

D-P-R
L-L-P-P-N
L-P-N

Meatball

GRAFITTI
PIŁKA W ŁEB
ULICZNY KOKTAIL

D-L-R
L-D-P-R
D-D-L-L-N

Neftis

MOC SETHA
NIEWIDZIALNOŚĆ
PRZEKLEŃSTWO ANNUBISA

P-P-D-D-N
D-P-R
L-D-D-L-R

Osinkira

LWI PAZUR
OGNIŚTA WŁÓCZNIA
TORNADO

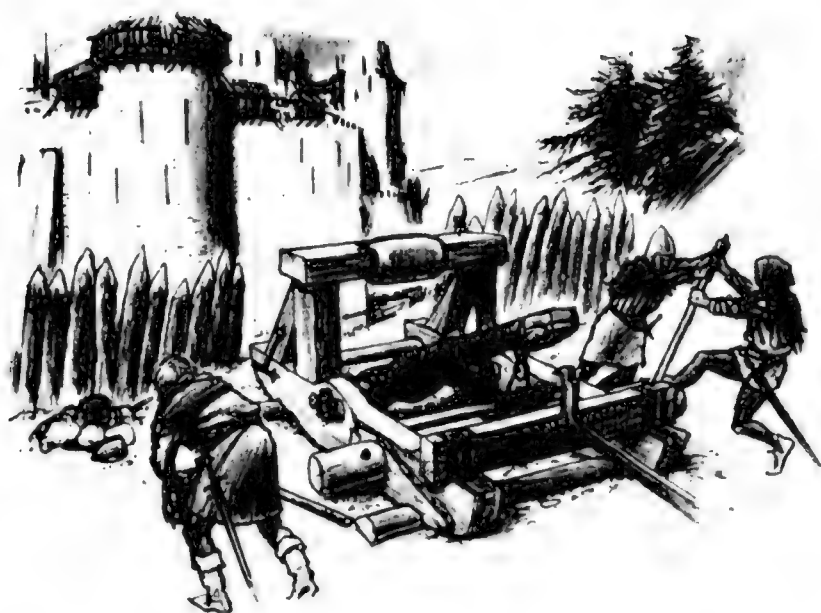
D-L-N
L-P-R
P-D-L-L-N

Master

Jedna wielka niewiadoma, w każdym razie bardzo potężna postać. Aby nim zagrać, musisz uruchomić specjalny cheat.

OŚMIORNICA	L-L-R
MAGNES	L-L-N
NIETOPERZE	P-L-N
ZIELONA BELKA	P-L-R





MOJE BOJE

czyli Bergera

historia wojskowości

Strategiczne gry komputerowe są wyrazem tęsknoty ich twórców oraz graczy za minionymi czasami, za przeżyciami dostępnymi ich pradiadkom i ojcom. Te same instynkta są też motorem zainteresowania historią. Dopiero wtórnym elementem staje się nauka i wyciąganie wniosków. Wtórność tych poszukiwań nie przeczy jednak faktowi konieczności odtworzenia jak najwierniej sytuacji pola bitwy i wszystkich tych zjawisk, które wpływ miały na wydarzenia zachodzące czy to na polu bitwy, czy to na obszarze strategicznym.

Gry, z którymi stykamy się na codzień, w sposób mniej lub bardziej udany ukazują nam sekrety tzw. sztuki wojennej, która już w swej nazwie klóci się z ścisłymi regułami naukowymi i choć zawiera elementy imaginacji i szaleństwa da się jednak wtłoczyć w tory pewnych uregulowań i wzorów.

Jakkolwiek by gry wojenne odbiegały od rzeczywistości, pewne reguły i wiedza doświadczalna zdobyta krwią żołnierzy na tysiącach pól bitew, muszą przynieść korzyści. Bez wiedzy o nich i wypróbowania w działaniu, ślepi i głusi być możemy, a przy ich wykorzystaniu oraz unikając błędów z przeszłości i bredni teoretyków, na polu walki będziemy równi wielkim generałom i marszałkom.

Zniewoleni przez mity

Człowiek współczesny, a szczególnie homo americanensis, ma wyjątkową skłonność do tworzenia mitów i wyobrażeń zastępujących często fakty i wypaczających przeszłość. Historia wojskowości nie ustrzegła się tej choroby.

Najdobitniejszym przykładem tego zjawiska jest mitologizacja armii niemieckiej z II wojny światowej, w czym niemały udział mają też autorzy polscy. Otóż większość z nas ma przed oczyma obraz doskonale wyszkolonej, świetnie wyposażonej i genialnie dowodzonej armii niemieckiej. Prawie każdy oficer posiada własny motocykl (o ile nie Volkswagena Garbusa), z czołgami praktycznie nie wiadomo co robić, a kucharze podróżują opancerzonymi kuchniami polowymi. Z filmów pozostało nam w pamięci, że gdy mowa o niemieckiej broni pancernej, to widzimy natychmiast Tygrysa lub przynajmniej Panterę. Gdy mowa o artylerii, będzie to samobieżne działo o silnym pancerzu (mający się pod lasem Ferdinand).

Gdybyż te sny były prawdą! Niestety. Swe największe sukcesy Niemcy odnosili posługując się całkiem przeciwnym sprzętem. Zarówno we wrześniu 1939 r. w Polsce jak i we Francji 1940 r.,

w niemieckich jednostkach pancernych większość maszyn stanowiły Pz I i Pz II (te pierwsze miały być tylko czołgami ćwiczebnymi i poważnym niemieckim wojskowym w głowach się nie mieściło używać ich podczas walki). Były to wozy słabo opancerzone i uzbrojone, ale nie to przecież stanowiło o ich wartości. To co stanowiło o ich wartości będzie przedmiotem dalszych rozważań.

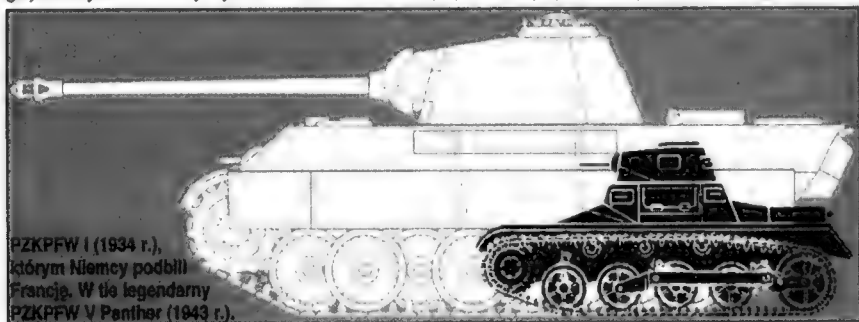
Wyposażenie niemieckich dywizji piechoty nie przewyższało standardem wyposażenia i uzbrojenia innych armii europejskich. Jednak dla historyków podbitych krajów (nie mających oprócz kompleksów żadnej wiedzy historyczno-wojskowej) łatwiej jest głosić rzekome prawdy o przewadze technicznej najeźdźcy niż przyznać się, że ojcowie nie sprawdzili się jako dowódcy lub żołnierze. Bo czy naprawdę istotną przewagą niemieckiej dywizji piechoty nad polską było posiadanie o 48 dział przeciwpancernych więcej przy głośniejszym braku polskiej broni pancerniej – według mnie raczej za bardzo rozproszonej?

Zastanówmy się spokojnie. Czy posiadanie przez stronę niemiecką ponad 3 tysięcy czołgów w 1941 r. było wielką przewagą nad kilkunastoma tysiącami czołgów radzieckich?! Przy braku ustalenia prawdziwych przyczyn klęski strony radzieckiej i przy braku wyjaśnienia sukcesów niemieckich, nadal będziemy błądzić.

Podobnie sytuacja ma się w odniesieniu do innych epok. Armia rzymska znana nam jest z hollywoodzkich szmatłactw czy podobnie nędznych dzieł włoskich, jako opancerzona, potężna machina. Każdy legionista posiada metalowy pancerzyk (lorica segmentata), solidny hełm (galea), tarczę (scutum). To zawodowi mordercy kochający pieniądze i sławę. Jest tylko jedno ale. Imperium Romanum zbudowali niscy, kędzierzawi i śmierzający chłopcy z mieściny Rzym, uzbrojeni za Republiki co najmniej przypadkowo (do czasu wyposażania oddziałów przez państwo). To oni, osłonięci najczęściej tylko tarczą, podbili Italię, Afrykę i Hiszpanię. To ich szeregami nie oparli się spadkobiercy Aleksandra Wielkiego. Żołnierze Cesarstwa już tylko bronili wielkiej spuścizny poprzedników. Przy czym należy wspomnieć, iż de facto żołnierzami rzymskimi byli ci z czasów Republiki, żołnierze Cesarstwa to w większości już tylko mieszkańcy prowincji.

Powyższe przykłady błędzenia i mitów to tylko fragment tęsknoty ludzi za symbolem, za prostym wytłumaczeniem zjawisk często nie do ogarnięcia. Jak wytłumaczyć klęskę wrzesniową, jak wytłumaczyć klęskę Francji, ZSRR i innych? Sztuka wojenna, dowodzenie i tym podobne farmazony to niemile dodatki do mundurów i broni. Iluż specjalistów nie zeszło już ze ścieżki tłumaczenia zwycięstw posiadaniem lepszego hełmu czy działa?

Drugą stroną medalu jest szum propagandowy tworzony przez obie strony podczas wojny. Dobitnym tego przykładem jest na przykład bitwa pod Sadową (w wojnie prusko-austriackiej). Armia pruska była tu wyposażona w iglicowe karabiny odtłocowe, a armia austriacka w zwykłe karabiny. Oczywiście pokonani Austriacy (po co Bóg stworzył Włochów – żeby mieli kogo bić Austriacy) ukuli mit przewagi pruskiej broni palnej. To nie lepsi w taktyce i sztuce operacyjnej zwyciężyli, a skuteczniejsza broń – głosiła ich teza. Otóż nasz bohaterski rodak – „czerwony” Jarosław Dąbrowski obliczył, że odtłocówki nie mogły wpłynąć decydująco na przebieg walki, gdyż zużycie amunicji było nawet niższe niż w poprzedniej epoce. Z tym, że całe jego oblicze-



PZKPFW I (1934 r.),
którym Niemcy podbili
Francję. W tle legendarny
PZKPFW V Panther (1943 r.).



M.I. Platow
Głęb. 1812 года - W. Lewaszenko
© 1987 Molodaja Gwardia

nia zwolennicy mitomańskiego poglądu na historię wojskowości kwitują jednym zdaniem: „ale wydaje się, że mimo wszystko (mimo faktów?!) wpływ nowej broni na przebieg walki był istotny” (niejaki Janusz Sikorski).

W takim razie jakie czynniki decydują o powodzeniu w wojnie, skoro zwycięstwa odnoszono sprzętem o przeciętnych (a często mniej niż przeciętnych) parametrach, a klęsk doświadczano mając w posiadaniu najlepszej klasy uzbrojenie?

Pokrywana milczeniem i kaleczona wbijaniem w tryby naukowych twierdzeń sztuka wojenna jest odpowiedzią na wszelkie zagadki tworzone w rzeczywistości przez zaciemniające mity i lęki. Ludzka niedoskonałość tworzy

legandy. Wyobraźmy sobie z jakich to źródeł korzystać musimy częstokroć przy rozpatrywaniu różnych załomów historii wojskowości. Jakim przekazem mogliby się z nami podzielić rosyjscy bohaterowie spod Borodino (1812 r.) w osobach Uwarowa, Platowa czy Kutuzowa. Kutuzow spał lub nie robił nic by dowodzić całą armią, zgodził się przy tym na idiotyczny manewr kawalerii pod wpływem nalegań fircyka Uwarowa i ciemnego atamana Platowa. Widzimy więc kolejną stronę medalu. To zwycięzcy przekazują nam obraz przeszłości takimi jakimi chcieliby, żebyśmy znali. Pomagają im w tym pokolenia mitomanów i nieuków.

Co najłatwiej może skompromitować zwycięzów? Ich głupota! Ich błędy. Jak najłatwiej pokryć tę materię sprawy? Kierując myśl badaczy na rzeczy mniej istotne, a nie mające takiego znaczenia. Tymi rzeczami są awanse i odznaczenia, sprzęt i jego jakość, ekscentryczne postaci epoki. Odwodzą nas one od prawdy o charakterze i przebiegu realnych działań.



M.I. Kutuzov
Głęb. 1812 года - W. Lewaszenko
© 1987 Molodaja Gwardia

Nie samym sprzętem człowiek żyje

I patrzcie: oto był sobie raz Szach pewnego kraju, który myślał, że jeśli zakupi swoim poddanym całe mnóstwo sprzętu do zabijania, to będzie miał nowoczesną i skuteczną armię. Życie nieśwety dowiodło, że oprócz chęci potrzeba jeszcze wiedzy i doświadczenia.

Najpowszechniejszą chorobą osób zajmujących się historią wojskowości jest zapatrzenie się w możliwości i dane techniczne sprzętu. Skutkuje to nie tylko niecelnymi analizami przebiegu bitew czy operacji, ale także wypaczonym obrazem historii wojen i rozwoju myśli. Czasami wydaje się, że również ci, którzy mają wpływ na budowę i wyposażenie poszczególnych sił zbrojnych ulegają tym iluzjom (o czym było zresztą wyżej).

Gracze komputerowi są narażeni na skutki takiego odbioru rzeczywistości prawie w każdej grze amerykańskiej (szczytem były tu procentowo skrupulatne PATRIOT czy ALAMO). Wylicza się tam każdą śrubkę czołgu zapominając o tym, że czołgista dawno uciekł.

Jakż więc czynnik wpływa na przebieg działań jeżeli ośmielam się odebrać absolutny priorytet technice? Odpowiedź jest prosta i ciągle ta sama – to sztuka wojenna.

Chodzi mi w ogólności o zbiór zasad przygotowania i prowadzenia działań wojennych, a w szczególności o zaopatrzenie, dowodzenie, taktykę, strategię. Aby utrzymać czytelnika w całkowitej jasności nie piszę tu o kuglarskich sztuczkach zwalczania kilku czołgów przez sprytnych chłopków, którzy wykopawszy jamę – dół na niedźwiedzia złowili własność WP. Chodzi tu jedynie o elementy, które w miarę uniwersalnie posłużą większej ilości przeciętnych ludzi do skutecznego wybijania tzw. przeciwników.

Dziś świat zachłystuje się coraz nowszymi osiągnięciami techniki wojskowej, a to samoloty latające wspaniale, a to niestrzelające czołgi czy żołnierze bez woli walki (demokraci). Słyszmy: A ja mam Abramsa i ci dowalę. Z drugiej strony posiadacz T-54A kuli ogon i zmyka. No i niepotrzebnie. Należy przecież wziąć pod uwagę co najmniej dwa dalsze czynniki:

- czy posiadacz rzeczonych cudeniek wie co z nimi robić;

- czy mamy skuteczną broń przeciwpancerną oraz koncepcję jej wykorzystania. Pamiętam wojaku młody, że czołg nie jest najlepszym narzędziem do zwalczania drugiego czołgu (zgadzam się tu z F. Skibińskim). Oprócz tego są bowiem jeszcze do dyspozycji rozliczne manewry, pułapki, samoloty i determinacja (wszystkie te elementy można było sobie pooglądać w Czechenii – no może z wyjątkiem samolotów po wiadomej stronie).

Wszystkie składowe sztuki wojennej są równocenne. Wydaje się jednak, że najważniejsze to dowodzenie i organizacja. Jedno bez drugiego istnieć nie może. Nie ma bowiem skutecznego dowodzenia bez ustalonych struktur i nie ma sensu budowa więzów zależności bez zawiadywania nimi.

Dowodzenie i organizacja powstały z powodu konieczności zwyciężania mniejszymi siłami większych. Zdarzyło się tak, gdy ludzie tworzący daną społeczność dość wyraźnie podzieliли się rolami, a do tego powstała pierwsza struktura państwowa. Cała ludność nie mogła stawać do walki, tudzież wojna stawała się instrumentem w rękach władcy, mając często cel niezgodny z potrzebami ludności. Stąd też zachodziła konieczność stworzenia struktury pozwalającej mieć kontrolę nad zgromadzonymi mężami zbrojnymi, pozwalającej na ich efektywniejsze wykorzystanie. Ba, ale i u barbarzyńców występowały powyższe zjawiska, a jeszcze długo nie mieli dobrej organizacji i zachowywali system pradowodzenia.

Rozstrzygającym był tu pewien ulubiony przeze mnie syndrom. Mianowicie w miarę budowy społeczeństwa zhierarchizowanego oraz centralistycznego państwa, pojedynczy obywatel stawał się coraz mniej energiczny i samodzielny. Ktoś więc pojedynczy musiał za niego decydować, a równocześnie dyscyplina nowych obywateli pozwalała efektywniej wykorzystywać budowane struktury. Gwoli anegdoty warto zwrócić uwagę, że w okresie samodzielności pojedyncze miasto-państwo potrafiło wystawić około 20000 piechoty i 2000 konnych. Po stworzeniu Imperium Rzymskiego bandy Herulów czy innego dziażdostwa liczące do 10000 obywateli bez trudu zdobywały wielkie ośrodki miejskie liczące 3000000 mieszkańców. Wielkość i potęgę usypiają i osłabiają energię działania.

Dla lepszego wyjaśnienia o czym jest mowa zanalizujmy małe przykłady. Oto po jednej stronie stoi 10 potężnych wojowników, a po drugiej 9 marnych żołnierzy i 1 dowódca. Żołnierze podzieleni zostają na 3 oddziały po 3 ludzi. Wojownicy nie bawią się w głupoty tylko z przekrwionymi oczyma ruszają do ataku. Naprzeciw dowódca wysłał 2 oddziały, które na moment związują krwawe bestie. W tym samym czasie odwodowy oddział rusza z boku do pomocy jednej ze skrzydłowych jednostek. Znajduje się tu licząc na palcach ze 3-4 wojowników i ... 6 żołnierzy, przy tym ufor-



Germanicus wojownik z czasów rzymskich.

Illustrierte historische Hefte 43 - Die Schlacht im Teutoburger Wald, © 1986 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften

mowanych z wielkiego lęku w jakiś tam szyk i nieźle ostoniętych tarczami. Ta przewaga powoduje, że wojownikom mija krótkotrwały zapal do walki. Żołnierzom nie ma co mijać, bo zapalu nie mieli w ogóle, tylko ten facio z tyłu (czyli dowódca) kazał im walczyć. Koniec końców teoretycznie słabsza strona (żołnierze) wygrywa, ponieważ wojownikom nie udaje się dojść do porozumienia w pobliskim lesie czy wrócić na pole walki, czy nie. W powyższym opisie poruszono zostały nie tylko sprawy organizacji i dowodzenia, ale również niektórych zasad sztuki wojennej.

Organizacja umożliwia nie tylko sprawne dowodzenie, ale także lepsze i ekonomiczniejsze wykorzystanie sprzętu. Wpływa ona na takie cechy jak morale oddziału, jego odporność. Oparta zazwyczaj o system trójkowy bądź czwórkowy pozwala na manewr siłami, czy zwiększenie elastyczności w ataku i obronie.

Oto pierwsza część odpowiedzi na pytanie: Jak to się stało, że armia niemiecka wygrywała, używając czołgów Pz I czy Pz II, z takimi kolosami jak armia francuska czy (baczność) Niezwyciężona Robotniczo-Chłopska Armia Czerwona? Elastyczna struktura dowodzenia, zdolność do optymalizacji struktur pozwalały wierzyć Niemcom (zwanym też czasem hitlerowcami – od cholery jaka ich brała) przez pewien czas w zwycięstwo. Skostnienie struktur, pozbawienie dowódców samodzielności działania poprzez nałożenie na nich zbyt wielkiej odpowiedzialności (za nami Berlin) doprowadziło do klęski. I nie pomogły tu czołgi potężne niczym smoki oraz dziwnie podobne do kalaszy karabiny szturmowe.

Zdrowe zasady niezdrowej zabawy

W sierpniu 1914 r. sławne i niezwyciężone armie rosyjskie zaatakowały Prusy Wschodnie broniące przez niemiecką 8 Armię. Ten wysunięty bastion germanizmu szturmowano od południa i wschodu. Dwie nacierające armie były rozdzielone poważną wyrwą. Położenie Niemców było na pierwszy rzut oka niekorzystne. Ale sprzyjał im teren, lepsze dowodzenie i zdecydowanie w walce. Po stronie rosyjskiej niektórych dowódców korpusów lepiej było rozstrzelać od razu, szwankowała łączność. Ale głównym sprawcą klęski carskich batalionów była błędna informacja i zlekceważenie podstawowych zasad sztuki wojennej. W kluczowym momencie dowódca Frontu Północno-Zachodniego gen. Żilinskij przekazał dowódcy jednej z armii gen. Rennenkampfowi (ach ta rosyjska dusza – i to z takim nazwiskiem) fałszywe informacje co do położenia drugiej armii, a na to tylko czekali siepacze niemieckiego gen. Hindenburga.

Z uporem maniaka powtórzyć należy, że podstawą wszystkiego jest głowa (dowodzenie) z niej wypływa sprawność działania (organizacja) i siła (uzbrojenie i wykształcenie).

Ktoś mógłby powiedzieć, że to nie ma żadnego sensu. Patrząc na wyczyny historycznych jak i obecnych person ze szlifami, wszelki porządek w armii to przesąd. Być może jest tak na pierwszy rzut oka. Musimy jednak stwierdzić, że armia jest od wieków zgrupowaniem miernot, karierowiczów, szajbusów, przestępców itp. Aby całe to stado do czegoś wspólnie doszło, potrzebna jest unifikacja. Unifikacja podobnie jak demokracja stwarza więzienie jednego wzorca, doktryny sztywnej jak krochmal. Ale dzięki temu rodzi się rzecz podstawowa, bez której nie ma mowy o prawdziwej wojnie. Uwaga, oto podstawa, złota zasada, matka wszystkiego: PRZEWIDYwalność. Wojsko tworzą małeńkie pododdziały budujące większe pododdziały, te budują oddziały itd. W każdej z tych jednostek służą Kowalscy (Smithowie, Brownowie czy jak im tam) wyszkoleni według jednakowego regulaminu, uzbrojeni w jednolitą broń o znanych parametrach, dowodzeni przez dowódców mających te same dyrdymaty w głowie. Wszystkie te elementy pozwala-

ją przeszkolonym kretyom w randze generała przewidzieć, że dywizja piechoty broniąca się na odcinku 12 km powstrzyma przez 2 – 3 dni dwu-, trzykrotnie liczniejszego przeciwnika (norma z okresu międzywojennego) i tym podobne rzeczy. Czy nie przypomina to nieco szachów? Oczywiście aby nie było zbyt prosto, natura nieco zamieszała – i oto dowodzący cierpią na różnicowany debilizm (tak to prawda – wojna to nie walka lepszych pomysłów, ale tego kto popełni mniej błędów), broń jest różnorakiej jakości, a pranie mózgu szeregowego Kowalskiego czasami nie przynosi skutku i nasz bohater może wybrać bardziej interesujące zajęcia niż leżenie w bloce i podziwianie fajenwerków.

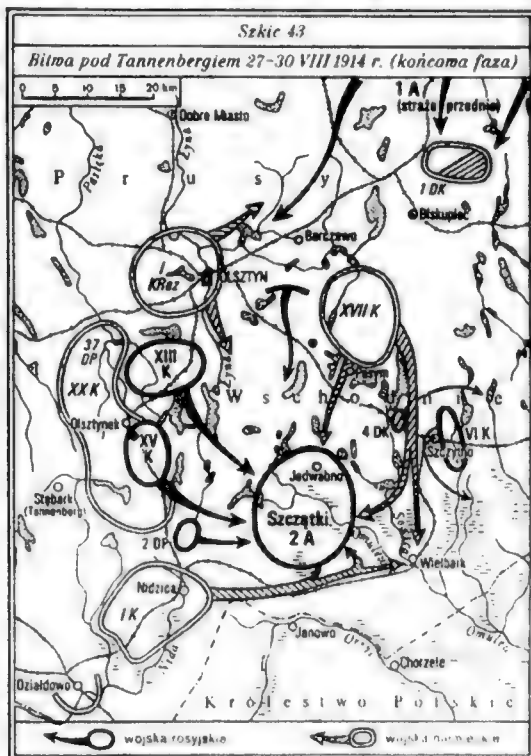
Aby zrównoważyć przeciwności losu i zapewnić słusznej sprawie zwycięstwo wymyślono rzecz niesamowitą: zasady sztuki wojennej. Ich liczbę różne źródła przytaczają w różnych ilościach: 4, 9. My zajmiemy się najistotniejszymi bez względu na to ile ich będzie (wiedza wojskowa wykładana na naszych uczelniach jako nauka ścisła i policzalna stwierdzała swego czasu, że Hegel nazywał się Megel) – ten spór zostawmy specjalistom. Dla nas najważniejsze będą: przewaga, ekonomia sił, zaskoczenie i swoboda działania.

Zanim zaczniemy szczegółowo rozważać poszczególne zasady, chwilę należy zatrzymać się przy największej zagadce wiążącej się z grami wojennymi w wydaniu amerykańskim. Chodzi mianowicie o przewagę. Według naszych braci zza oceanu przewaga w grze wyraża się posiadaniem większej liczby punktów siły przez jednostkę. W znacznej części gier najlepiej jest skompletować olbrzymie stosy oddziałów, rzucić je naprzód i modlić się o łaskawy wyrok losu. A gdzie tu miejsce na rezerwy, gdzie na subtelne manewry, gdzie miejsce na psychologiczną przewagę (wszak komputer się nie załamuje – co najwyżej wykrzacza). Jest to wyrazem ślepej wiary w naukę, w możliwość uczynienia

z wojny partii szachów lub warcabów (była nawet kiedyś taka gra planszowa – GREINADIER). Nie ma to jednak wiele wspólnego z rzeczywistością, chociaż pozostaje piękną i kolorową bajką wielkich dzieci z Ameryki (przykładem wszechczasów jest PANZER GENERAL).

Przy omawianiu poszczególnych zasad (choć zostaną one tylko z lekka naszkicowane) musimy pamiętać o pierwszym prawie – prawie unifikacji. Prezentowane tu omówienia zasad odnoszą się do sytuacji typowych (patrz rachunek prawdopodobieństwa).

Przewaga jest wszystkim, jest celem i środkiem. Dzięki niej najpewniej można odnieść zwycięstwo. Przewagę można podzielić na ogólną – bezwzględną (więcej ludzi, lepsza broń itp.) i względną. Z tym, że pamiętać należy, iż



Bitwa pod Tannenbergiem (1914 r.).
Sztuka wojenna w warunkach nowoczesnej wojny – Stefan Mossor,
© 1986 Wydawnictwo MON

przewaga niekoniecznie musi odnosić się do przewagi fizycznej. Dzięki sztuce wojennej czy przewadze moralnej również można odnieść zwycięstwo. Wykorzystując odpowiednio posiadane oddziały, nie marnotrawiąc ich na drugorzędnych odcinkach jesteśmy w stanie na polu bitwy zgromadzić więcej jednostek niż przeciwnik, nawet przy jego przewadze ogólnej. Tak najprościej można określić zasadę ekonomii sił.

Zdobycie przewagi w wybranym punkcie wiąże się z jej ulotnością. Jest chwilowa i jako taka może być najczęściej uzyskana poprzez odpowiedni manewr, działania maskujące, dezinformację itp. czyli przez zaskoczenie. Oprócz tego zaskoczenie powoduje często utratę spójności i morale przez przeciwnika.

Przy omawianiu zasady zaskoczenia warto odnotować trzecie podane prawo – prawo różnicy skal. Otóż zaskoczenie udaje się i przynosi najlepsze efekty najczęściej przy niewielkich jednostkach. Przewaga liczebna nie ma tu aż tak wielkiego znaczenia z racji organizacji – 1 batalion 300-osobowy walczący z 1 batalionem 700-osobowym ma duże szanse przy zaskoczeniu. Ale 1 dywizja przeciw 1 dywizji nie osiągnie już takich rezultatów, gdyż obrońca dysponując złożoną strukturą nie ulegnie w całości zaskoczeniu i ma większą szansę przynajmniej na wycofanie się w porządku. Bowiem „czas i przestrzeń ujawnią prędzej czy później wszelkie operacyjne insynuacje”.

Ostatnią zasadą jest samodzielność działania. Wracając do przykładu z bitwy pod Tannenbergiem w Prusach Wschodnich, dowódcom rosyjskich armii pozostawiono zbyt małą samodzielności działania. Przyspieszano ich kolejnymi rozkazami, krępowano ogólnymi ustaleniami i widziliśmy panickich ze sztabu Frontu. Jednocześnie teren i aktywność przeciwnika nie pozostawiały miejsca dowódcom armii na swobodę operacyjną. Największym grzechem każdego wodza jest pozwolić narzucić sobie tempo i sposób walki. Jeżeli nasze działanie będzie odpowiedziało na działanie przeciwnika, to nie pomoże nam największa przewaga i nowoczesny sprzęt. Wie to każdy kto widział w akcji ćwiczących AIKIDO. Atakującemu olbrzymowi facetowi nadaje się odpowiedni kierunek i niech sobie leci głową w ścianę lub kaloryfer. Jego wielkość i siła zgubią go same. Bo zawsze najważniejsze jest oleicum mondralicum, czyli głowa na karku.

Konno i piechota

Marksizm i amerykański socjalizm przyzwyczaiły nas do jednoznacznej wizji historii wojskowości. Ta wizja to ciągły rozwój sprzętu i jego zastosowań. W tym wypadku człowiek najpierw używał przypadkowo spotkanego kamienia czy kija. Później połączył te dwie rzeczy, dzięki czemu posiadał włócznię. Następnie oszczepy, kopie, miecze, szable przerozdziły się w muszkiety, karabiny, a te w rakiety itd. Znowu powraca więc teza, iż ten kto ma lepszą, nowocześniejszą broń, ten zwycięży.

Niestety rzecz nie jest tak prosta. Aby uzyskać prawdziwy obraz sytuacji należy przecież uwzględnić jeszcze następujące elementy, wcale niebagatelne: poziom ekonomiczno-społeczny danego kraju (w tym również ustrój), wyszkolenie wojsk,



Ulan z 1812 r.

Gierc. 1612 coda - W. Lwarszenko © 1987 Melodia a Gwarc a



a przede wszystkim panującą modę. Moda nie wynikała tylko z próżności, lecz głównie ze strachu. Strachu przed tym, że to co wymyślił przeciwnik i sprawdziło się w kilku bitwach, może być najsukcesowniej pod słońcem metodą wygrywania wojen.

Najwięcej zamieszania wprowadzają w nasze dzisiejsze widzenie przeszłości dwa gatunki osobników: pasjonaci sprzętu, którzy kochają się w każdej przereźwiałej sprzączce od majtek ulana i niedorobieni historycy lubiący szufladkować przeszłość w płatne referaty na konferencjach naukowych. Swego czasu jeden z jajogłowych z Wojskowego Instytutu Historycznego, ówczesny docent R., twierdził, iż wyższość Suworowa nad Polakami przejawiała się w prenumerowaniu przezeń prasy zachodniej. Mój Boże!

Najdobitniejszym przykładem pomieszenia jest historia piechoty i kawalerii oraz broni białej i palnej. Miłośnicy porządku i szufladek poczynili tu niemałe spustoszenia. Samo określanie „rozwoj piechoty czy kawalerii” często używane, zakłada, iż im dalej w przyszłość tym lepiej. A przecie nie można porównywać okresów, w których występuje odmienna technika czy zwyczaje, a przede wszystkim możliwości gospodarcze.

Ale zacznijmy od początku. Najlepiej od Rzymu. Jak wszyscy wiemy, Rzym stał piechotą, jazdę miał słabą. Lecz czy to powód by twierdzić, że był to okres triumfu piechoty? Wszak czyniono liczne próby zaradzenia tej sytuacji. Powoływano rzesze cudzoziemców, na koniec zaciągano Numidyjczyków czy

Jazda z XV w.

Jak valcior – Peter Klucina
© 1983 Nisze wojsko / Praha

Iberów. Przy tym nie zapominajmy, że takie Kanny nie jest to do końca sukces jedynie piechoty iberyjsko-afrykańskiej. Kropkę nad i postawiła jednak jazda kartagińska.

Jeszcze dobitniej widać ten konflikt w XV – XVI w. Wszyscy pamiętamy ze szkoły o czasach upadku jazdy rycerskiej. Dziwne – rycerze nigdy nie byli tak zakuci w zbroje jak wtedy. Nigdy nie byli oni tak dobrze wyszkoleni. Piechota pełniła wtedy rolę pomocniczą, choć

Atak kawalerii na piechotę pod Borodino (26 sierpnia 1812 r.).

Gieror 1812 goca – W. Lewczenko. © 1987 Molodaa Gwardia



rzeczywiście zaczynała coś znaczyć i może ten szok spowodował wrażenie upadku kawalerii. Poza tym dla socjalistycznej wizji świata bardziej postępową i właściwą była piechota mieszczan flandryjskich niż jazda arystokratów francuskich.

Wspólnym motywem obu tych epok było to, iż konnica z trudnością radziła sobie samodzielnie ze zwartymi, najeżonymi włóczyniami i pikami oddziałami piechoty. Równorzędną walkę mogły nawiązać czołowo tylko podobne jednostki. Lecz każda formacja posiada jakieś boki i tyły, a to już wymarzony punkt do uderzenia dla naszych kawalerzystów. By obronić się przed tym zagrożeniem, można było rozciągać linię piechoty albo ustawić na skrzydłach własną kawalerię.

Czy przez to, że do rozbicia piechoty kawaleria musiała pokonać jazdę wroga można twierdzić, że nadchodził jej kres? Wszak piechota służyła najczęściej do wiązania piechoty przeciwnika, a w wielu bitwach decydowała jednak jazda. I to ma być epoka piechoty. Kilku przykładów zmiażdżenia jazdy rycerskiej w XVI w. nie można traktować jako obowiązującego wzorca. Po pierwsze klęski armii rycerskich brały się najczęściej z braku większej dyscypliny, a po drugie z lekceważenia przeciwnika. Nie wynikały natomiast ze spadku wartości kawalerii jako takiej. Powolny zanik i upadek kawalerii aż do czasów współczesnych nie jest tak oczywisty, gdyż wystarczy wspomnieć wielki wkład jazdy w dzieje wojskowości Polski czy epoki napoleońskiej.

Zanik jazdy był wynikiem nie tyle rozwoju broni palnej, ile przede wszystkim braku koncepcji jej użycia, rozwoju przemysłu i upadku kultury jeździeckiej w krajach Zachodu (kawalerzyści francuscy w 1914 r. odparali koniom grzbiety na skutek świetnego obchodzenia się z nimi).

Wszędzie tam, gdzie dowódcy mieli coś do powiedzenia w dziedzinie taktyki kawalerii, wszędzie tam gdzie był pomysł ich użycia, oba rodzaje broni były wykorzystane optymalnie. Kawaleria jako bardziej wrażliwa na ogień winna była albo wiązać kawalerię przeciwnika, albo czekać na zmiękczenie wrogiej piechoty przez własną lub przez artylerię. Zdecydowane natarcia kończyły się wtedy pełnym sukcesem. Jeszcze w bitwie pod Rezonville (wojna francusko-pruska 1870 r.) kawaleria pruska uzyskała wielkie powodzenie szarżując na zmęczone i zaskoczone jednostki francuskiej piechoty. Paranoja w modzie i paraliżujący strach przed ogniem powodowały, że kawaleria zaczęła tracić na znaczeniu. Nikt przecież nie chce aby rzucać dzielnych jeźdźców na ckm-y, ale jednak nie można zaprzeczyć, że mogli być używani jako przewożona konno piechota lub jako zagony wchodzące w luki we froncie i rozwijająca osiągnięte przez piechotę powodzenie. Już w wojnie rosyjsko-tureckiej pod koniec XIX wieku, a przede wszystkim w I wojnie światowej zabrakło pomysłów, co robić z tym rodzajem broni.

Jaki jest moral z całego tego belkotu? Nie można drodzy państwo rozdzielać różnych rodzajów broni i rozpatrywać ich oddzielnie. Powstaną wtedy sztuczne podziały na okresy przewagi lub panowania jednej z broni. A to za daleko idące wnioski. Zwycięstwo ma swe korzenie w jak najlepszym wykorzystaniu walorów każdej z broni dla osiągnięcia powodzenia.



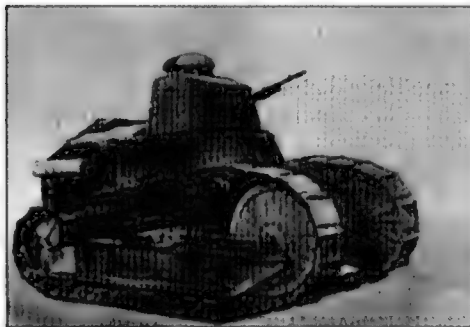
Wojowie husycy.
Jak walczyć – Peter Klucina
© 1983 nasze wojsko / Praha



Niestrudzone watahy

Kłóż z nas nie pamięta jugosłowiańskich filmów o partyzantach, w których z obu stron lasu lub góry zbliżają się dwa wrogie oddziały. Następuje zwarcie i strzelanina z odległości 10 metrów. Po kilku minutach jeden oddział przestaje istnieć, z drugiego natomiast zostaje pięciu żołnierzy lub partyzantów.

W świadomości większości pozostaje obraz hekatomb, jakie dokonują się na polu bitwy. Narastające nieporozumienia na tym tle powodują całkowity chaos i wyrażanie radykalnych poglądów.



Francuski czołg lekki Renault M1917 FT (1916 r.).

Mata Encyklopedia Wojskowa © 1957 Wydawnictwo MON

Prawda leży oczywiście pośrodku. Faktem jest, że np. w czasie pierwszej wojny światowej całe tyraliery ginęły od ognia artylerii i ckm-ów. Ale prawdą jest też, że straty ogólne korpusów i dywizji nie były aż tak wysokie. Bowiem straty liczebne pochłaniające ponad 50% stanu osobowego związku taktycznego zdarzają się jedynie w sytuacjach wymuszonych poprzez błąd dowódcy, warunki szczególne (huragan, epidemia, głód itp.) lub zaniechanie (nieznajomość zasad sztuki wojennej).

Bardzo ciekawa jest obserwacja zjawiska związanego z morale i wyszkoleniem

żołnierzy. Wydawałoby się, że lepsze wyszkolenie i dyscyplina obniżają straty, a gorsze wyszkolenie zwiększa je. Można jednak zaryzykować tezę, że gorsze wyszkolenie powoduje mniejsze straty zadawane przeciwnikowi, natomiast w zależności od ducha jednostki straty własne są mniejsze lub większe (słabszy duch lub silniejszy). Przykładem tego może być bój 6 Armii francuskiej w 1914 r. z niemieckim IV Korpusem Rezerwowym. Siły francuskie biorące udział w natarciu były złożone z pułków dywizji rezerwowych (słabe wyszkolenie, niezbyt wysokie morale) i brygady marokańskiej (parametry znakomite). Efektem ataków było utrzymanie pozycji przez Niemców przy niskich stratach pułków rezerwowych i bardzo wysokich stratach Marokańczyków. Mówiąc wprost, Marokańczycy doszli dalej i atakowali dłużej – stąd wysokie straty (bodajże 12–15%).

Coś wręcz przeciwnego można zaobserwować pod Gettysburgiem, gdzie słabo wyszkolone oddziały (no niech im będzie, że to były oddziały, chociaż pruski generał v. Moltke stwierdził, że nie ma co analizować tej wojny, ponieważ były to starcia uzbrojonych band) ale o dużym morale, potrafiły dziesiątkować się ogniem z małej odległości.

Zasadą podstawową jest bowiem to, że przeciętny człowiek zazwyczaj nie jest w stanie ustać na polu walki. Z pomocą dowódców przychodzi wówczas to, co już opisywałem – regulamin i unifikacja. Nie od parady jest również propaganda i tym podobne gadzety (marsze, orkiestry, religia, umiłowanie ojczyzny).

Prześledźmy chwilę typowy atak piechoty. Wychodzimy z okopu (dość niechętnie, ale ołicer idzie za nami z pistoletem). Od morale naszych kolegów zależy, jak daleko dojdziemy w kierunku wroga. Od strat może uchronić nas lepsze wyszkolenie, lecz duch wydaje się być ważniejszy gdy mierzymy postęp ataku metrami terenu. Dochodzimy wraz z tyralierą do linii wroga i tu ukazuje się w pełni waga morale i wyszkolenia. Wysokie morale doprowadziło nas aż tutaj, dzięki niemu nie uleknęliśmy się wykrzywionych twarzy przeciwnika. Ale żeby go wygnać z jego pozycji trzeba mieć równie dobrze wyszkolonych żołnierzy (albo większą siłę).

Krążąc wokół sedna sprawy wydaje się, że otrzymujemy wynik podobny do tego z poprzedniego rozdziału – każdy element jest ważny – w pierwszej fazie walki znaczenie posiada duch oddziałów (czy atakujący nie zalegnie lub obrońca się nie wycofa), a w drugiej górę zdaje się brać wyszkolenie. Trzeba przy tym pamiętać, że żadna z tych składowych nie zanika choć na chwilę. Mówimy tu jedynie o pewnej jakości w danym momencie.

Skoro w pierwszym etapie boju przeważa morale, to jakie miejsce zajmują tu straty? Jest to ważne pytanie, bowiem odpowiedź na nie wyjaśni nam paradoks wysokości strat i błędy popełniane przez zwykłych ludzi. Otóż przy podchodzeniu do przeciwnika straty wydają się rozkładać w czasie. Natężenie padania ciał i huku palby wroga (pepesza nie była celna, ale miała jedną zaletę – robiła piekielnie dużo hałasu i wpływała na morale nieprzyjaciela) warunkują obniżanie się odporności psychicznej żołnierzy. Zgoda, wyszkolenie może też tu pomóc, jednak duch jest najważniejszy.

Im dłużej trwa marsz, im większe morale pozwala na dalsze trwanie pod ogniem, tym większe są straty. Lecz o dziwo, to długotrwałe tracenie ludzi nie obniża tak sprawności i ducha jednostki, jak ogromne jednorazowe wyrwy w szeregu powodowane przez artylerię czy ckm-y. Śmiercionośne bronie nie zawsze muszą wyniszczyć obrońcę lub atakującego, ich wartością jest nagłość i wielkość jednorazowej straty oraz jej wpływ na morale. Paradoksalnie oddział, który stracił w 1 minucie 50 ludzi może się załamać, mimo że przy stracie 150 ludzi w ciągu 10–15 minut ten sam oddział mógłby z powodzeniem osiągnąć wskazane cele.

Sytuacja nieco się zmienia gdy dochodzi do bezpośredniego starcia. Tu już wyszkolenie, choć oczywiście wsparte duchem, daje o sobie bardziej znać. Umiejętność robienia bagnetem czy kolbą jest najcenniejszym skarbem w takim momencie (oczywiście w szkicu tym pomijam świadomie znaczenie małej taktyki, jakości sprzętu – zakładając pewien standard i zdając sobie z tego sprawę). O dziwo morale również daje znać o sobie w tej fazie walki, ale w krótkim błysku – bowiem sam moment przelomu jest krótki i jakby przygotowany starciem. Można nawet stwierdzić, że to co się dzieje w przelomowej chwili walki bezpośredniej zostało de facto przygotowane w sferze morale wcześniej, na etapie przygotowawczym i podchodzenia do siebie przeciwników.

Wraca tu również sprawa rozłożenia w czasie oddziaływania strat na morale. Świetnym przykładem jest spór Pejotta z historykami angielskimi, którzy wywyższają ogień karabinowy nad bagnety. Okazuje się, że rzeczywiście – straty od ognia są większe, lecz szybki atak na bagnety (znow kumulacja strat, może i mniejszych, ale w krótkim odcinku czasu) jest często decydujący i niszczy wółę oporu. Jakież stąd wypływa wniosek? Straty zadawane przeciwnikowi nie są wartością samą w sobie. Mają znaczenie, o ile wpływają na morale oddziałów wroga, morale wspomagane przez wyszkolenie. Wysokość strat zależna jest od wyszkolenia w zadawaniu ciosów, ale także i od postawy obu stron.

Wracając zaś do paradoksu z początku odcinka czyli pytania: czy straty w rzeczywistości są duże czy małe (pytanie ważne – wiele gier strategicznych na nim poległo) odpowiedzieć należy przykładem. Jeżeli 12-tysięczna dywizja (z lat 40-tych) poniosła straty 15% to znaczy, że ubyło z szeregów 1800 ludzi. No to śmiech na sali. Śmiało można nacierać dalej. Lecz tu się mylisz, drogi kolego. Jeżeli kompania posiada 4 plutony bojowe po 30 ludzi (dywizja już nie pierwszej świeżości), a pułk posiada 36 plutonów, to w dywizji będzie ich 108 czyli około 3500 czystych bagnatów (przynajmniej w II wojnie światowej). Jeżeli przyjmujemy, że około 1500 straconych żołnierzy przypada na plutony bojowe to okaże się, że poniosły one straty rzędu 42%. Czyli niektóre z nich zniknęły zupełnie!

Co jest za tym wzgórzem?

Bezwzględne reguły gier, precyzyjnie wyliczone siły obu stron, sztukowanie każdego punktu siły jednostki stłamsiły w nas poczucie rzeczywistości i zdrowy rozsądek. Czasami wydaje mi się, że tak naprawdę zamiast strategii dostajemy do ręki kolejne odmiany szacho-warcabów połączonych z Go. Pal sześć dowodzenie, morale i inne rzeczy. Ale w dobie komputerów symulacje pozwalające określić dokładnie stan przeciwnika lub pozorujące bezradnie rozpoznanie bywają zupełnie fantazyjne czy wręcz żalosne. Na takich grach nie wyrośnie nawet Schwarzenberg. Z drugiej strony gdyby uwzględnić realia pola walki, gracze musieliby przejść krótkie kursy dowodzenia – a przecież przeciętni Amerykanie uczący się to zaiste dziwny obraz.



Włoski czołg CV 33 (1933 r.).

Mala Encyklopedia Wąsowska © 1967 Wydawnictwo MON

Doba drobiazgowych obliczeń, potężnych maszyn liczących, biurokracji sprawia wrażenie, że wszystko jest policzalne i wiadome. Nic bardziej fałszywego. Wojna w Czechenii, czy inne konflikty lokalne dowodzą, że dostępne informacje są często nieprawdziwe lub niedostępne. Nawet satelity nie poprawiają sytuacji. Na marginesie, wydaje się, że różnice w technice między najbardziej rozwiniętymi armiami a życiem naturalnym powodują klęskę techniki przy determinacji i pomyślności obrońców (w 1936 r. w Abisynii załogi czołgów włoskich były wybijane z luków – ale co to były za czołgi!).

Jeżeli dziś nie zawsze dana strona posiada pewne wiadomości, to cóż mówić o dawnych wiekach. Jak rzeczywiście wyglądały operacje i starcia? Szpiegdy i wywiadowcy zależnie od swej inteligencji znosili przecież wiadomości w rodzaju: Panie, Kali widzieć duża, duża obca wojska. Tak szczegółowe informacje pozwalały na pełne wyrobienie sobie zdania o przeciwniku i zaplanowanie nowych działań.

Ktoś kto nie rozumie o czym tu mowa niech, pójdzie na stadion i spróbuje precyzyjnie określić ilu jest kibiców. Tylko wielkie doświadczenie, wiedza ogólna pozwalały wytrawnemu dowódcy ocenić siły przeciwnika. W pierwszej swej bitwie Fryderyk Wielki ujrzał na własne oczy rozbity batalion, coś z 500 chłopów walących na przelaj, pokrwawionych i w poszarpanych mundurach. Na widok takiej ciżby młody król dał dyla, ponieważ myślał że to już koniec. Bitwę wygrał za niego którzyś z feldmarszałków.

Rozpoznanie nie ogranicza się tylko do naocznego świadectwa ograniczonego czasem i miejscem. Można przecież wyróżnić rozpoznanie strategiczne odnoszące się do możliwości ogólnych państwa, jego sojuszy i ekonomii. Można wyróżnić rozpoznanie operacyjne, a więc takie, które odnosi się do tego, ile w danej kampanii, na danym froncie bierze udział jednostek wojskowych, jakich i jak rozlokowanych. Na koniec wreszcie warto wspomnieć o rozpoznaniu taktycznym, już na polu bitwy.

Patrząc często na symulacje wielkich bitew historii dziwimy się, jak któraś ze stron mogła w ogóle wziąć udział w walce. W wielu wypadkach wojna była rozstrzygnięta na długo wcześniej niż skrzyżowano miecze. Ba, ale wiemy to dziś, mając przed nosem dzieło kilku pokoleń badaczy pieczołowicie odtwarzających historię. A i tak zdarza się kilka wersji zdarzeń. Dodatkowo oprócz niespodzianek jakie mógł sprawić przeciwnik, również własne wojska stanowiły często zagadkę.

Gdyby władze Jugosławii wiedziały w 1941 r. o zdradzie wrednych germanofilskich Chorwatów rozchrzanających całe dywizje inaczej być może planowałyby przebieg działań i w swej słowiańskiej duszy mam nadzieję, że nieco upuściłyby krwi tym odszczepieńcom. Dowódca może mieć przed egzaminem w postaci walki tylko ogólne pojęcie o swoich oddziałach. Wiadomo mniej więcej czego się spodziewać po gwardzystach, a czego po milicji. Ale dodatkowo, jak odtworzyć sytuację braku rozeznania wśród wojsk sprzymierzonych. W epoce napoleońskiej mie-

liśmy niezłe oddziały, a mimo to wielu nam nie ufało. Z musu rzuciwszy naszych dziadów do boju przekonywano się, że są coś warci.

Widzimy więc, że każdy z trzech poziomów niewiedzy (i konieczny do rozpoznania) sięgał nie tylko strony przeciwnej, ale i własnej. W związku z tym morzem niewiedzy rodzi się pytanie, skąd znajdowano szaleńców chcących prowadzić wojnę całkiem po omacku? Oczywiście jest to specjalnie przesadzone pytanie. Oprócz tego, że nie trudno jest znaleźć wystarczającą ilość dewiantów chcących oblec swe ciało w kapiący od złota mundur (a w czasie pokoju kosić niezły szmal), dano im jeszcze narzędzia pozwalające uchylić rąbka tajemnicy.

Na poziomie strategicznym wymyślono więc już w starożytności szpieguńków i agentów, przedstawicieli handlowych i doradców. Cała ta sfóra podpatrywała i analizowała obraz sąsiada i jego możliwości. Genialnym tworzywem dla ich pracy były wszelkie konflikty toczone przez państwo – ofiarę. Na poziomie operacyjnym tworzone specjalne oddziały rozpoznawcze oraz rozsyłano szpiegów. Także na tym etapie pomagały wiedza i doświadczenie. Wiadomo było, że przy danym poziomie gospodarczym i przy danej ilości ludzi dany kraj może wystawić maksymalnie tylu a tylu żołnierzy.

Na koniec pozostaje jeszcze sytuacja rozeznania się w sytuacji na polu bitwy. Dowódcy najchętniej posługiwali się sprawdzonymi żołnierzami, co do których mieli pewność, co zrobią. Generalnie bowiem nie chodzi tylko o to by wiedzieć, że dany oddział jest dobry czy zły, ale o to, by mieć pewność co zrobi w danej sytuacji. Na polu walki najjaskrawiej wychodziła potrzeba posiadania doświadczenia przez dowódców. Rozpoznanie sytuacji odbywa się po dziś dzień na czuja. Tylko lata służby mogą to przynieść. Pejotl w jednej ze swych inkarnacji był generałem napoleońskim, który spokojnie, stojąc obok kolumny piechoty obserwował wzgórze, za którym zniknęła inna atakująca kolumna. W pewnej chwili zza grzbietu wysypali się rozbici piechurzy. Spokojnym tonem Pejotl nakazał utworzenie czworoboku. Na pytanie oficera piechoty: „Dlaczego?” – odpowiedział bez emocji: „Ależ to proste, Watsonie. Uciekający zasłaniają głowy. Za nimi idzie kawaleria.” W rzeczy samej po chwili ukazali się ahtyrscy huzarzy.

Rozpoznanie przeciwnika jest jednym z pierwszych zadań dowódcy. Cały proces decyzyjny jest bowiem uzależniony od uzyskania podstawowych danych. Warunkuje to możliwość uzyskania sukcesu, chociaż przestrzec należy przed zbytnią wiarą w liczby i matematykę. Sprawdza się w wojnie okopowej, gdy wszyscy wiedzą co przed nimi stoi. Ale w wojnie manewrowej już nie za bardzo. Sytuację komplikuje również umiejętność tworzenia uniwersalnych struktur, które dają możliwość stosowania przeróżnych kombinacji w jednostkach. Walcząc z wzmocnioną samodzielną brygadą nie jesteśmy do końca pewni, co nas czeka. Walcząc ze zbiurokratyzowaną dywizją działającą schematycznie wiemy wszystko.

Na koniec należy jeszcze oddemonizować magię liczb. Gdy działamy niekonwencjonalnie, w sprzyjających warunkach znaczna przewaga wroga nie musi prowadzić do naszej klęski. Zawsze można zastosować maskowanie, atrapy wprowadzające w błąd przeciwnika. Jedyną przeszkodą na drodze do zwycięstwa jest bowiem schematyczność i skostnienie myślenia. Pod Sedanem w 1940 r. Niemcy powinni dostać kolosalnego kopniaka. Całą wojnę 1870/71 r. też powinni przegrać z kretelem. A nic takiego nie miało miejsca. W pierwszej sytuacji bierność przeważających na tym odcinku Francuzów umożliwiła sukcesy Guderiana. W drugim lepsze wykształcenie i uzbrojenie Francuzów, które skutecznie niwelowało przewagę liczebną Prusaków zostało zaprzepaszczone przez nieudacznych wodzów.

Kupą mości Panowie!

O problemie całości, zwartości oddziału pisałem w różnym kontekście już wcześniej. Pora na szersze wyjaśnienia dotyczące jednego z najważniejszych problemów pola walki – organizacji i rozprężenia.

Spoistość jednostki można rozumieć na kilka sposobów. Nam przyjdzie się zająć dwoma aspektami – morale i szykiem, a dla większych grup oddziałów – ugrupowaniem.

Dlaczego w wielu grach oddziały wykańczają się nawzajem do ostatniego punktu? Dlaczego biedni gracze muszą ołaczać wroga i atakować z jak największej liczby heksów? Ponieważ oprócz nie zauważania manewru, nie uwzględnia się morale i spoistości jednostki. Autorzy gier, często matematycy, wyobrażają sobie, iż obie strony są reprezentowane przez szereg żołnierzy, którzy strzelają do siebie. Sprawą rachunku prawdopodobieństwa jest, kto komu ilu ludzi zabije. Boże, czy to

Typowy obraz z linii frontu podczas wojen napoleońskich.

Illustration historis: ne hefte 42 – Die Schlacht bei Jena und Auerstedt, 1805. © 1966 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften.



rzeczywiście jest tak nudne? Kapitałą sprawą na polu walki jest przecież całość jednostki wyrażana jej spoistością organizacyjną, zmęczeniem, stanem morale. Te czynniki wydają się być decydujące do określenia sytuacji na polu bitwy. Bez tych wskaźników niezrozumiałe jest odpoczynek posiadanie odwodów, rezerw, itp. Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że oddział w ogniu walki (i nie tylko) bardzo często ulegał zmieszaniu. Przejście strumienia, lasu, stanie pod ostrzałem może spowodować zamieszanie w szeregach, załamanie linii czy kolumny, przemieszanie plutonów, nieposłuszeństwo wobec rozkazów. To ważniejsze zjawiska niż strata kilkudziesięciu ludzi.

Każdy most, załamanie terenu, przeszkoda, są groźne dla spoistości jednostki. Wielki i gęsty las nie raz okazał się zabójczy dla słabych moralnie oddziałów. Po każdym takim wypadku celowe było zatrzymanie oddziału po to, by uporządkować szyki i dać ludziom odpocząć. Kto nie wlicza w swoje kalkulacje takich sytuacji, zawsze pozostanie mistrzem w grach komputerowych zwanych strategicznymi, ale na prawdziwym polu walki dostanie łupnia, że aż miło.

Zmieszanie szyku i osłabienie oddziału są bardzo groźne, bowiem zdarzenie, które w normalnych warunkach nie ma znaczenia, w tej sytuacji nabiera olbrzymich rozmiarów. Oddział osłabiony i zmieszany po przejściu łąki lasu czy żywopłotu, ostrzelany może poddać się panice i rozpaść na grupy wiejących facetów, nieprzytomnych ze strachu. Z taką bandą nic się już nie da zrobić.

Przykładem wpływu morale i spoistości ugrupowania na walkę niech będzie obrona 2 i 9 Armii francuskich przeciw Ardenów. Nacierające wojska niemieckie przeprowadziły szereg bombardowań, które skutecznie złamały morale dywizji broniących Mozy. Zdobycie przyczółków, naloty Stukasów, rajdy czołgów zmusiły zmęczonych i osłabionych obrońców do wycofania. Odwrót rozprzężonych jednostek zmienił się w klęskę. Zauważmy tu, że same straty liczebne nie były znaczne. Czyżby rzeczywiście całość i morale oddziału były decydujące. Dlaczego?

Do sprawnego wydawania rozkazów i ich szybkiego wykonywania niezbędne jest, by wiadomości przepływały szybko i były natychmiast, z całym profesjonalizmem wykonywane. Jak ma się to odbywać, gdy żołnierze leżą z nóg, w brzuchach mają pusto, nie wiadomo co się dzieje z pododdziałami, a zwykli żołnierze po minucie reagują na ryk i razy sierżantów?

Gdy stało się jasne dla wielu dowódców to, co przed chwilą sobie powiedzieliśmy – bitwy i kampanie nabrały rumieńców. Bodajże faraon Totmes III atakując koalicję pod przewodem miasta Meggido uderzył na głównego koalicjanta wiedząc, że reszta straci ochotę na walkę. Na polach bitew pojawiły się przeszkody często sztucznie tworzone, pewne punkty terenowe nabrały wielkiego znaczenia. Mając nawet mniejsze siły można już było pokonać wroga jeżeli zmieszal się on i zmęczył przed frontem naszej jednostki. Po prostu jego siła uległa zmniejszeniu. Liczba bezwzględna wyrażająca liczebność czy ilość uzbrojenia nie jest żadnym wyznacznikiem. Liczba ta nie zmienia się, ale siła oddziału tak. Natomiast w grach wartość jednostki najczęściej jest wyrażana liczbą ludzi w szeregu, co najwyżej modyfikowana ewentualnymi umocnieniami, okopami itp.

Grajac musimy zatem zawsze pamiętać o zwartości oddziału. Pod tym określeniem rozumieć należy to wszystko, co do tej pory poruszyliśmy: morale, zmęczenie, rozprężenie, uszykowanie lub jego brak. Dzięki tej kategorii jasne staje się nie tylko posiadanie rezerw, ale i rola oficerów i podoficerów. To nie tylko gadziny obżerające się kosztem pustych porcji (środki przydzielane na nieistniejących żołnierzy) czy wyżywający się na biednych chłopskich synach siłą zaciągniętych do szeregu. Okazuje się, że kadra ma decydujący wpływ na sposób i energię działania oddziału, szybkość jego odrabiania się (gwara graczy planszowych – chodzi o przywrócenie porządku). W sytuacji zaskoczenia nie ma specjalnego znaczenia, jak mocno żołnierze są przerażeni, a jedynie czy dowódca schował się w taborach, czy z szablą w dłoni zagania swe dzieci (jak pięknie określali rosyjscy oficerowie swych żołnierzy) do szeregu, wydając przy tym w miarę rozsądne rozkazy. Siłą armii niemieckiej byli nie tyle żołnierze (nic im nie umniejszając), ile właśnie kadra oficerska i podoficerska. Są liczne przykłady wspaniałych zachowań, gdy kompania niemieckiej piechoty wpadała w zasadzkę czerwonoarmiejców i dzięki wspaniałej postawie dowódcy natychmiast odzyskiwała swobodę działania odpierając bez problemu czerwonych, a często kontratakując.

Wydaje się, że to co napisano powyżej jest oczywiste. Jednak walka z szeregiem zakochanych w sprzeczce technokratów jest ciężkim zadaniem. Nigdy nie rozumieją, że ma znaczenie, czy w oddziale służą starszuszkie, czy młodzi, sprawni i wszechstronnie wyszkoleni żołnierze.

Mózg Dr. Brain'a

Oto znowu powracamy do tematu, który pojawiał się w różnych formach wielokrotnie, ale teraz trzeba go jasno naświetlić. Chodzi mianowicie o rolę dowódcy na polu walki. Oczywiście musimy pominąć w tym miejscu marksistowskie rozważania o niewielkim wpływie jednostki na historię. Na marginesie, znakomity czerwony, film „Czapajew” był niczym innym, jak ilustracją ważności dla sztuki wojennej tej jedynej postaci jaką jest dowódca.

Rola dowódcy obejmuje wiele aspektów, ale dla naszych celów rozwinęliśmy dwa z nich – dowódca jako centrum decyzyjne i dowódca jako centrum moralne.

Dowódca na polu walki jest zmuszony dla osiągnięcia jakiegokolwiek wyniku wydawać rozkazy – bowiem powszechną zasadą jest, że wojsko bez rozkazu nie tylko, że nic nie robi, ale i nie ma prawa zrobić. Wyobraźmy sobie szereg inicjatyw oddolnych poszczególnych pododdziałów – po chwili nikt by już nie wiedział co robią inni, gdzie się znajdują i co zamierzają. Padłaby wszelka koordynacja, współdziałanie i planowanie. To gorsze niż marazm w szeregach i nic nie robienie. I być może rozkazy dowódcy bywają głupie, a oddolne inicjatywy genialne, ale ord-

nung muss sein. Przekonali się o tym Niemcy w 1914 r. w Prusach Wschodnich. Dowódca I Korpusu Armijnego (nota bene gen. von Francois) podjął szereg samodzielnych decyzji, niezgodnych z przyjętym planem, co w konsekwencji doprowadziło do niebezpiecznej sytuacji wciągnięcia całej 8 Armii niemieckiej w bitwę z 1 Armią rosyjską w chwili, gdy na skrzydło i tyły niemieckie przesuwała się już 2 Armia rosyjska. I nie ma tu znaczenia fakt, że Niemcy wygrali pierwszą bitwę, skoro mogli stracić całą kampanię. W grach takie rzeczy uchodzą bezkarnie, ponieważ nie występuje w nich czynnik zmęczenia oraz połączenie czasu z przestrzenią.

Jak więc widzimy posłuszeństwo w stosunku do dowódcy jest rzeczą podstawową. I nie chodzi tu bynajmniej o ekstremalne sytuacje, gdy atak jest od początku skazany na klęskę, ale musi być przeprowadzony. Chodzi o to, że to dowódca wydaje polecenia, które wynikają z jakiegoś planu i umożliwiają jego realizację. Inicjatywa podwładnych winna przejawiać się w twórczym rozwinięciu poleceń przełożonego. Okazuje się zatem, że równie ważne jest nie czynić nic bez rozkazu, jak i dokładnie oraz twórczo wypełniać wydany rozkaz.

Rola dowódcy obligeuje do rozsądku i profesjonalizmu w wypełnianiu rozkazów nie tylko żołnierzy, ale i samego wydającego rozkaz – czyli dowódcę. Jego roli nie można przecenić, dlatego też musi on być zawsze gotowy do analizy sytuacji i wydania odpowiednich poleceń. Anegdotyczne jest zachowanie dowódców starających się dowodzić przy minimalnych własnych moż-



Napoleon I (1804–1814/15), cesarz Francji.
Ilustrowane historię – Die Schlacht bei Jena und Auerstedt 1806
© 1985 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften

liowości intelektualnych. Zazwyczaj występują tu trzy postawy – głupota, niekompetencja i tchórzostwo.

Przykładem tej pierwszej może być zachowanie gen. Gorbatowskiego, dowódcy XV Korpusu rosyjskiego, w 1914 r. pod Zamościem. Otóż nasz bohater okrzykami powoli przez Austriaków wydawał różne rozkazy, w tym słynny rozkaz otwarcia ognia przez parki artyleryjskie. Całe szczęście, że oficerowie w sztabie zdolali mu wytłumaczyć, iż parki artyleryjskie nie posiadając armat mogą wspierać braci na froncie co najwyżej modlitwą. Warto dodać, że nasz cretino stosując wypróbowany przez siebie wariant oblężonej twierdzy (doświadczenia z Port Artur), zdołał się obronić i jeszcze... dostał medal.

Przykładem drugiego typu postawy może być gen. Artamonow, dowódca I Korpusu rosyjskiego z 1914 r. Gość ten podczas bitwy pod Tannenbergiem raczył udać się do oddziału saperów mających wysadzić jakiś most. W chwili gdy rozbijane bataliony rosyjskie potrzebowały wsparcia i zdecydowanego dowodzenia, nasz palant bawił się w ojca swej niebiały nie mając łączności ze sztabem i nie mając pojęcia o rzeczywistym rozwoju sytuacji.

Przykład trzeciej postawy przytacza w swych opracowaniach rosyjski generał Pontus Simanski. Gdy doszło do walki z Niemcami, w dowodzonej przez niego dywizji piechoty rezerwowej zniknęli dowódcy brygad. Jednego odnaleziono w taborach, bo właśnie był zachorował na widok nieprzyjaciela, drugi zaś w jakiś czas potem objawił się na salonach w głębi Rosji.

Z tych rozważań można wyciągnąć wniosek, że autentyczny dowódca sprawdza się dopiero na polu walki. Samo wykształcenie, znakomite urodzenie, wygląd bohatera mogą w rzeczywistych warunkach po prostu nie wystarczyć. Z drugiej strony prawdziwa walka objawia też samородki dowódcze. Oto na przykład, w pewnej potyczce na froncie wschodnim w 1914 r. piechota rosyjska odstąpiła na z góry upatrzone pozycje. Bateria artylerii pozostała nie tylko odsłonięta, ale i bez dowódcy, który w wiadomych tylko sobie sprawach z nagłą wyjechał. I oto jakiś chorąży rezerwy zebrał baterię do kupy i odparł wrażliwą piechotę.

Miejsce współczesnego dowódcy jest przede wszystkim w sztabie. Jego mózg w ciszy i spokoju analizować powinien mapę, informacje o przeciwniku oraz siły własne. Te dane służą mu za podstawę do wydawania decyzji i zwycięskiego zakończenia starcia, kampanii etc. Ale nie tylko wysiłku intelektualnego wymaga od niego sytuacja i żołnierze. Taki np. gen. Guderian osobiście doglądał postępów swoich podwładnych zachęcając ich do wzmoczonego wysiłku. Sama obecność dowódcy, o ile jest on znany i lubiany, wpływa mobilizującą na żołnierzy i ich możliwości działania. Dziś to zjawisko jest może mniej zauważalne, ale w dawnych czasach było o wiele bardziej wyraziste. Ba, epoka rycerska (jak nam sugerują w szkołach) była okresem, gdy dobry dowódca ustawiał wojsko, po czym sam stawał w pierwszym szeregu. Nam jednak nie chodzi o skrajności podyktowane często obyczajem, honorem czy innymi bzdurami niegodnymi morderców (jakimi są prawdziwi żołnierze). Dobrym przykładem dla nas jest Napoleon Bonaparte. Doprowadzał swoich żołnierzy do amoku, wiedział kiedy i co powiedzieć. Po prostu oddziaływał na wojsko moralnie przyczyniając się tym, oprócz celnego rozkazodawstwa, do zwycięstw.

Nie chcemy tu bronić B. przecenić znaczenia morale jednostek czy dowódcy. Prawdą jednak jest, że oprócz genialnie obmyślonych planów ważny jest też stosunek podwładnych do przełożonych. Dla ulubionej osoby zrobi się po prostu więcej. A jej strata może wywołać marazm i chaos, a nawet klęskę.



A.W. Suworow.

A.W. Suworow - Człowiek, Szybka Wierna.
© 1986 Izdatelstwo Izbrazhelnoje Iskustwo

Osobną sprawą jest charyzmatyczność postaci i jej nadnaturalne cechy. Przykładem może być Suworow, którego pomysły i rady wskazują na daleko posuniętą chorobę umysłową, a przecież wygrywał bez problemu z każdym przeciwnikiem, choć do dziś nie wiadomo jak.

Wielka szkoda, że tak ważna postać jak dowódca została sprowadzona w grach do co najwyżej poziomu bohatera, którego jedynymi atrybutami są poziom magii i siły miecza. Wstyd powiedzieć, ale w grach wojennych dowódcy odgrywają rolę minimalną, co przeczy prawdzie historycznej, bo gdyby we wrześniu 1914 r. dowódcą VI Korpusu rosyjskiego był ktokolwiek inny niż generał kolejnictwa, to być może historia potoczyła by się inaczej. Howgh!

Po co ten zgiełk?

Dlaczego przez tyle rozdziałów wkładałem do głowy czytelnika różne zbędne w życiu rzeczy? Odpowiedź jest prosta. Prosta jak droga każdego gracza. Aby w pełni korzystać z przyjemności jakie niosą ze sobą symulacje historyczno-wojenne, trzeba nie tylko wygrywać o godzinę szybciej niż kolega, ale również wczuć się w epokę i charakter działań. Sztuka wojenna, a raczej opanowanie jej kanonów i zasad niesie ze sobą pewien spokój zachowań gracza. Wie on mniej więcej co się może zdarzyć w dobrze opracowanej grze zanim pozna jej szczegółowe przepisy! Tak zazwyczaj dzięki pewnej wiedzy osiąga się zwycięstwo nawet mimo chwilowych niepowodzeń. Dlatego z czasem każdy gracz oprócz mechanicznych umiejętności nabywa też pewnej ogłady historyczno-naukowej, co pogłębia jego zainteresowanie grami i implikuje jego twórczy stosunek do nich. Uffff!!!

Ten pokretny wywód prowadzi do tego, że na końcu swego rozwoju każdy gracz dochodzi do wielu pytań z dziedziny historii i sztuki wojennej, na które może sobie odpowiedzieć podchodząc krytycznie do oficjalnie głoszonych dyrdymałów i starając się samemu stworzyć przynajmniej namiastkę symulacji (vide ARDENY naszych kolegów z firmy SWORDS).

Zarówno potrzeba wiedzy niezbędnej do w pełni przeżywania oraz profesjonalnie rozgrywanej gry, jak i chęć tworzenia samemu popychają nas do serii podstawowych pytań, na które w tym książkowym resume cyklu „Moich Bojów” pozwolimy sobie nakreślić szczytki odpowiedzi.

Od góry, czyli strategia

Im więcej elementów jest uwzględnianych w rozgrywce, tym dla niej lepiej. Pierwszym istotnym poziomem jest poziom strategiczny. Najprościej można go podzielić na cztery podtematy: ekonomię, dowodzenie, siły zbrojne i społeczeństwo.

Oczywista jest waga zagadnień ekonomicznych. Wiąże się z nimi przychody państwa, sposób eksploatacji zasobów, gromadzenia i dystrybucji dóbr oraz produkcji. To wszystko wpływa wzajemnie na pozostałe czynniki. Nie sposób przecenić wpływu sposobu produkcji na armię, także stosunków społecznych na dowodzenie itp. Jest to co prawda temat drażliwy dla graczy, ale podstawowy. Bez pobieżnego przemyślenia zależności nigdy nie zrozumiemy braków w zaopatrzeniu, zmęczenia ludności czy idiotycznych decyzji polityków wpływających na pracę generałów. Jakże często gry nie udają się przez to, że nie uwzględniono tych wydawałoby się pobocznych czynników. A przecież pamiętać należy o wpływie utartych sposobów myślenia na wojnę tkwiących we wzorcach kulturowych danej społeczności. Zaiste pasjonujące to rozważania, gdy okazuje się, że przy przewadze na danym teatrze działań miejscowi politycy nie chcą zniszczenia regionu, a mała przepustowość linii kolejowych niweczy możliwość zgromadzenia odpowiedniej ilości zaopatrzenia i tym samym skutecznej obrony czy ataku.

Sprawy zaopatrzenia wpływają też nie tylko na możliwości prowadzenia działań przez dane zgrupowanie, ale wpływają często na sam sposób prowadzenia wojny – wystarczy popatrzeć co zrobiono ze szlachetną sztuką zabijania w XVII i XVIII w. Marsze, kontrmarsze, magazyny, manewry. Bitwa wszak mogła wszystko zniweczyć, a już na pewno pobudzić mundury.

Gdy uwzględnimy już w procesie myślowym zaopatrzenie, warto zwrócić uwagę na dowodzenie. Pisałem już o tym nie raz. A jest to temat częstokroć pomijany. Przecież często w trakcie walki ważniejsze jest morale samego dowódcy niż jego oddziałów. Kto ocenia sytuację na polu walki, kto wydaje taki czy inny rozkaz, kto wpływa na wolę walki żołnierzy?! Dowódca!! A gdzie go znajdziemy w wielu grach – co najwyżej jako jakiś element w łańcuszku przekazywania poleceń (prawidłowo, ale to przecież nie wszystko) lub jako nośnik (równy artylerii czy innym jednostkom wzmocnienia – support oddziałów walczących) dodatkowych punktów, które dodaje się w walce.

Prawidłowo skonstruowany dowódca w grze powinien mieć własne cechy takie jak: morale rozumiane jako odporność na stresy i zdarzenia negatywne na polu walki, zdolność dowodzenia (ocena sytuacji, trafność decyzji itp.), cechy osobowe (energia, posłuch dla rozkazów, szybkość działania), wpływ na walkę taktyczną. Z tego wszystkiego wynika, że praktycznie na poziomie strategicznym żeton dowódcy wpływa nawet na poruszanie się jednostek o ustalonej zdawałoby się prędkości ruchu. Oto gdy mamy piechotę o ruchliwości teoretycznej 15 km na dobę, to dowódca poprzez cechy osobnicze może będąc opieszałym czy leniwym spowolnić ten ruch, lub na odwrót. Mało tego, to czego nie zauważa się w grach, też wychodzi przy określaniu dowódcy. Chodzi mianowicie o szybkość domarszową (właśnie to wymyśliłem), to znaczy szybkość reakcji na zjawiska zachodzące w krótkim odcinku czasu, a mające znaczenie dla bitwy czy kampanii. Jeżeli dowódca podejmuje wymarsz z obozu po 5 godzinach od otrzymania sygnału, to zazwyczaj jest przecież po zupie!

Kolejnym elementem znacząco reprezentowanym w grach są siły zbrojne. Jest to element popularny, stąd nie ma się co rozpisywać. Jedyнным interesującym nas zjawiskiem jest tu niepewność co do wartości do dnia egzaminu, czyli wojny. Powszechne jest, że można różnie mówić o danej armii, a gdy przyjdzie do walki to mił pryska lub się umacnia. Sprawdza się wówczas, lub nie, nowa taktyka, uzbrojenie. Jest tu też pewne niebezpieczeństwo, o którym pisałem przy okazji mitów. Jeżeli przed egzaminem utarło się przekonanie o wyższości danej armii z jakiegoś tam powodu i rzeczywiście wojna dla tej strony zakończyła się pomyślnie, to może zrodzić się niesłuszne przekonanie o celowości stosowania danego rozwiązania, mimo że sukces mógł wynikać z zupełnie innych źródeł.

Ostatnim klockiem w naszych rozważaniach strategicznych jest społeczeństwo. Przez wiele lat przekonywano nas o roli mas w życiu wojska. Mimo nachalnej propagandy to myśl lewicowa bardzo rozwinęła studia nad powiązaniem wojska ze społeczeństwem i choć na wschodzie nie wykorzystano tych prac w stopniu wystarczającym, to w USA uczyniono wiele.

Tak jak mundur wywodzi się z ubrania cywilnego, tak żołnierz pochodzi w prostej linii od cywila (choć słyszałem o teorii, że mieli tylko wspólnego przodka). Wszystkie zdolności i umiejętności, struktura, wzorce zachowań przenikają do życia wojska i wpływają na jego szkolenie, tradycje i wartość. Najprostszym



Pierzoch z XVIII w. – podoficer pułku dragonów z okresu 1756–1761.

A.W. Suworow – Czelawiec Sokoła Wremsa
© 1986 Izba Sztuki i Izba Literatury w Warszawie

przykładem odzwierciedlenia tego w grze wojennej może być zróżnicowanie wskaźnika dezercji wśród oddziałów danej nacji.

Również stosunek społeczeństwa do wojny i swojej armii kształtuje do pewnego stopnia możliwości rozwoju i wartość bojową armii. Sztandarowym przykładem może być Francja z okresu międzywojennego, gdzie taki a nie inny stosunek do strąt w pierwszej wojnie, zależności ekonomiczne i rządy żydo-lewicy doprowadziły do upadku morale i nieprzygotowania technicznego do nowoczesnych działań.

Na zakończenie warto nieśmiało wtrącić, że najlepiej przygotowane do wojny są w gruncie rzeczy tyranie, ponieważ przenoszą model wojskowego podporządkowania i systemu zależności w życie cywilne. Jedność dowodzenia i energia w wydawaniu rozkazów (jakiegokolwiek rozkaz jest lepszy od braku rozkazów) gwarantują zdobycie przewagi nad ślamazarną demokracją. I mitem tu jest sugerowanie się państwem radzieckim, że ludzie w totalitaryzmie są bezwolni i nie podejmują ryzyka, w związku z czym na dłuższą metę przegrają z wolnymi piewcami demokracji. Przeczy temu choćby przykład narodowosocjalistycznych Niemiec (gdzieś, mein fuhrer) – ich armia tryskała energią i pomysłowością przynajmniej na tyle, by zadać kłam powyższym białukom. Po prostu bezwolność wynika z kilku jeszcze przyczyn, a nie tylko z błogiej tyranii.

Filowanie na taktykę

Opuszczając się niżej po Jakubowej drabinie, prześlizgnąć się nawet nie zdołamy po sztuce operacyjnej, ponieważ i tak wielu ludzi myli ją z poziomem strategicznym, poza tym sami nieco miesząc włożyliśmy operacyjną skalę do poprzedniego punktu. Pozostaje nam więc zająć się przyziemnymi tematami bitew, marszów, ognisk, ataków itp. W skali taktycznej bardzo wyraźnie widać poziom poprzedni i to na dwóch planach wizualizacji. Pierwsza kwestia to rozbieżność dążeń czysto wojskowych osób i polityków. Polityk ma inne cele i wojna jest dla niego tylko narzędziem. Potrafi on przerwać zabawę generalom w najlepszym momencie rozgrywki. Z drugiej strony nie można mówić o poziomie taktycznym, nie mając na względzie wydarzeń z planu ogólnego. Dlatego tak wartościowe bywają dobre gry operacyjno-taktyczne. Bitwa sama z siebie jest niczym. Wyabstrahowanie bitwy kończy się tym, że gra wojenna przypomina rzeźnię nr 5, gdzie masy facetów rzną się bez ładu i składu. Gdy natomiast wiesz, że sukcesem będzie dla ciebie utrzymanie wylotu drogi z lasu przez 5 godzin, czy wycofanie się w pożądanym kierunku, gra nabiera emocji. Warunkiem jest by przeciwnik nie wiedział, a jedynie mógł przypuszczać o twoich planach czy zamiarach.

Zostawiając polityków ich brudnym myślom zastanówmy się, po co właściwie rozgrywać bitwę. Jedyną rozsądną odpowiedzią jest to, że albo chcemy wyciąć go w istotnym stopniu albo też uniemożliwić mu wykonanie czegoś lub umożliwić sobie jakąś czynność. Od razu widać tu sprzeczność interesów, która zakończyć się musi zwarciem.

Do wygrania bitwy niezbędnym czynnikiem jest zgromadzenie jak największej ilości środków i żołnierzy po to, by mieć przewagę. Rzadko się bowiem zdarza, by słabsze oddziały pokonały silniejsze. Przewaga oczywiście nie odnosi się wyłącznie do liczby mięśni. Może być však przewaga moralna, techniczna, ilościowa czy propagandowa.

Oprócz przewagi warto wybrać również chwilowo słabe punkty przeciwnika, takie jak nieostoieta pozycja, cienkość danej linii, dezorganizacja, styk dwóch oddziałów itp. Najprostszymi metodami były od wieków uderzenia na styk i na skrzydło. Przez wiele lat próbowano zresztą zrobić z uderzenia skrzydłowego panaceum na wszystko, a widmo Kann prześladowało wielu dowódców.

Dlaczego styk i skrzydło? Ano dlatego, że styk dwóch oddziałów to takie dziwne miejsce, gdzie władza i zainteresowanie dowódcy sięga z pewnym mozołem, a i odwody mają tam nie za

blisko (zgodnie z logiką są bowiem rozmieszczone zazwyczaj w miejscu najwygodniejszym, czyli za środkiem). Wszystko to, a także częsty brak umiejętności skoordynowania działań obu do-
wódców zaatakowanych oddziałów, często prowadziły do klęski.

Skrzydło jest zaś atakowane częstokroć z tego powodu, że stanowi styk skrajnego oddziału z powietrzem, a więc zjawiska negatywne podane wyżej tylko się nasilają. Poza tym oddział za-
atakowany fizycznie z boku (również obejście połączone z atakiem frontalnym) nie pozwala na
wykorzystanie całego potencjału jednostki. Samo oskrzydlenie jest jednak również groźne dla
atakującego. Musi on pamiętać o tym, że zazwyczaj do ataku ogolocił on część swego frontu, tu
skupia swe myśli i zainteresowanie, a także powoduje, że do czasu dojścia do skrzydła nieprzy-
jaciela zaangażowane jednostki są wyłączone z walki.

Tu nasuwa się pewna prawidłowość, którą można zaobserwować w całym tym tekście. Wie-
le zależy od energii dowódcy. Jeżeli nie wykorzysta on korzystnego momentu, to zaprzepaści
szanse na zwycięstwo lub osłabienie przeciwnika. Dodatkowo dochodzi tu doświadczenie
w operowaniu atakiem i obroną, przenikaniem tych dwóch form. Obrona jest formą mocniejszą
w walce, lecz tylko atak jest rozstrzygający. Można poprzez obronę wygrać tylko element bitwy
lub kampanii, ale bez ataku, bez wykorzystania owoców zwycięskiej obrony nie dojdzie do znisz-
czenia przeciwnika.

Podaje się często, jak to bagnety był nieskuteczny, bo od broni palnej ginęło więcej ludzi. Ale
bagnety rozstrzygał starcie, wpływał na psychikę, dezorganizował oddział wroga lepiej, niż gdy-
by go miano wyniszczyć fizycznie.

Wnioski

Jakież więc wnioski warto z tych wszystkich myśli wyciągnąć? Ano takie, że nie można przy-
wiązywać się do jednego schematu i modelu działania. Tylko połączenie kilku czynników przy-
nosi efekty – i to zarówno w przypadku różnych rodzajów wojsk, jak i w przypadku różnych ma-
nawrów, form itp. Równie decydujące jest działanie dowódcy i wpływ psychiki (także żołnierza).
W wielu grach preferuje się fizyczną eliminację, a jest to wszak nieprawda. Nikt w związku z tym
nie ma odruchu spychania przeciwnika w lasy. No bo po co? W rzeczywistości oddziały w lesie
dezorganizowały się, a co słabsze psychicznie ulegały rozproszeniu prawie bez walki.

Nie ma sensu otaczać i wycinać przeciwnika, lepiej go rozbić moralnie, sam ucieknie oszczę-
dzając nasz czas i ludzi. Jest to zjawisko powszechne (ale którego kombatanci starają się nie
zauważać). Gdy którejś jednostce uda się przetrzymać i walczyć jak należy do końca, to natych-
miast robi się raban i otrzymuje miano żelaznej, gwardyjskiej itp.

Tworząc własne gry starać się należy uwzględniać jak największą liczbę szczegółów mających rze-
czywisty wpływ na walkę czy ogólnie działania wojenne. Bez tego stworzy nam się hybryda ja-
kich wiele na rynku. Fajne, kolorowe, na jeden-dwa wieczory. Łup, łup – pohuczają, ogłupią i tyle.

Wasz Paweł Piotr von Berger



TIPS'N'TRICKS

Cześć grajki!

Opracowanie kompendium Tipsów kosztowało nas niemal wysiłku. Poniżej znajdziecie zbiór wszystkich tipsów, jakie zamieściliśmy w SECRET SERVICE w ciągu trzech lat naszej działalności. Nie dziwcie się więc, że tak wiele z nich przeznaczonych jest na zabytkowe już Spectrum, Atari czy Amstrada. Staraliśmy się przy tym wyeliminować tipsy wątpliwe lub nic nie wnoszące, dodaliśmy natomiast garść nowych, jeszcze gorących, jeszcze nie publikowanych.

Wyeliminowaliśmy nieliczne powtórki, zbliżone tipsy kompresowaliśmy w jeden, chyba że były one na inne komputery. Gdy gra generuje kody w zależności od osiągnięć na danej planszy, rozmyślnie podaliśmy kody kilkakrotnie, by dać wam większy wybór. Aby nie rozpychać książki, nie podajemy autorów poszczególnych tipsów – znajdziecie swoje nazwiska w spisie czytelników.

Milego trickowania!

Witła Krugłoj

INSPIRACJA: HEART OF DARKNESS
(OKŁADKA SS - 24)



1942

C-64

■ Naciśnięcie spacji daje chwilową nieśmiertelność. Działa trzykrotnie. Aby na poziomie 22 otrzymać wsparcie, należy zestrzelić co najmniej 4 samoloty wroga z pierwszej fali uderzeniowej.

1943

Spectrum

■ Ustaw grę dla dwóch graczy i w czasie gry posłuż się drugim samolotem jak tarczą. Wszystkie samoloty i pociski będą się o niego rozbijać.

1869

Amiga

■ Najbardziej opłacalną transakcją jest przewiezienie maszyn lub narażdzi z Londynu do Bombaju.

1ST DIVISION MANAGER

C-64

■ Żeby wygrywać mecze należy stawiać lewego tylnego pomocnika mającego ponad 95% (alkoholu we krwi - he, he) i prawego strzelca (tego bliżej bramki) też 95%.

3D POOL

Amiga

■ Kody: 0032 100 63 00, 0512 024 63 10, 0018 061 63 20, 0932 024 63 11, 0751 100 16 20, 0004 054 58 20, 0084 076 12 00, 0372 100 63 06, 0601 024 63 20.

4 GET IT

Amiga

■ Kody: BLUELITE, HERMAN, HOGTOOTH, FISHPOPS, RAN-MA.

688 ATTACK SUB

PC

■ Ucieczka przed torpedą: cała naprzód oraz szybki, ostry zwrot. Torpeda nie jest tak zwrotna, zwłaszcza na maksymalnej prędkości. Kody do misji: ALBANI - DIF, EAR; ALBUQUEQUE - COM, CHO; ASHEVILLE - GOI, ATT; ATLANTA - NAV, CRE; AUGUSTA - HIG, BAF; BALTIMOR - BLA, UND; BIRMINGHAM - YUG, SIX; BOSTON - REP, DES; BUFFALO - SHI, CON; CHICAGO - INL, SEL; CINCINNATI - ONL, AUT; GROTON - MOD, NAI; HONOLULU - CON, LOA; HOUSTON

- PRI, ACT; INDIANAPOLIS - SHA, DEP; LOS ANGELES - UND, NOR; LOUISVILLE - BAR, TWI; NEW YORK - WHI, MAH; OMAHA - RAT, RUT; PHILADELPHIA - OFF, ALE; PHOENIX - REC, ACC; SALT LAKE - WAN; TOPEKA - REA.

7TH GUEST

PC

■ Żeby przebrnąć przez labirynt, na kolejnych rozdrożach należy skręcać według podanego niżej schematu (N - naprzód, P - prawo, L - lewo): NNNNNNNNNPPLPLPL.

■ Plan labiryntu można zauważyć przyglądając się dokładnie dywanowi w jednym z pokoi na pierwszym piętrze.

A-TRAIN

Amiga

■ Podczas gry wpisz: CHEATER CHEATER WIMP - będziesz miał dużo pieniędzy.

A.D. 2044

Atari

■ Kod: PARTENOGENEZA.

AARGH!

Amiga

■ Na początku każdej planszy zobaczysz różne budynki. Dmuchiń w nie ogniem, a następnie uderz - będą się szybko rozpadać. Aby pokonać inne potwory walczące o jajo (dostajesz je po zniszczeniu budynku) trzymaj się gruntu i używaj jak najczęściej pięści.

ABBYSS

C-64

■ Kody do leveli: 1) PARAMBO-LAGES, 2) COFFEY, 3) BRIGMAN, 4) THE DEEP, 5) DEEP CORE, 6) 2706459 G.

ACE

C-64

■ W sytuacji krytycznej (np. brak paliwa), leć nad lotnisko i naciśnij E. Nie zawsze działa. Klawiszologia: F1 - zmiana broni, M - mapa, spacja/C= - zwiększenie/zmniejszenie ciągu, U - wciągnięcie podwozia, RUN/STOP - pauza, F3 - strzał, E - katapulta (działa jedynie trzykrotnie nad własnym terytorium).

■ Gdy otrzymasz kilka trafień wylatując ci się silnik. Poczekać chwilę i spróbuj go włączyć - już działa.

ACE 2

C-64

■ Klawiszologia - 1. samolot (Hornet): E - zmiana uzbrojenia, X - mapa, F/S - siła ciągu; 2. samolot (MiG 21): U - aktywna broń, V - mapa, K/H - ciąg.

■ Leć wysoko, odpal dwie rakiety we wrogie obiekty i wcisnij: F1, F2, F3, F4, od tej pory F1 - super bonus.

ACES OF THE DEEP

PC

■ Jeśli brakuje ci amunicji do działła zapisz stan gry (CTRL-O i SAVE), a następnie go odczytaj. Liczba nabojów wróci do stanu początkowego. Uwaga, może nie działać za każdym razem - spróbuj wówczas wczytać jakiś inny SAVE i później znów ten właściwy.

ACTION FIGHTER

Amiga

■ Wpisz do High Score ZBACK-DOOR - nieśmiertelność i nieskończona energia.

ADAX

Atari

■ Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie SELECT i OPTION. Następnie przytrzymaj START i zwolnij pozostałe klawisze funkcyjne - nieskończona energia.

ADDAMS FAMILY

Amiga

■ Gdy dojdiesz do pierwszych drzwi, wejdź na nie i daj jajo do góry. Zobaczysz dwoje drzwi. Wejdź na drugie i podskocz. Następnie spadnij z ramki, na którą wszedłeś. Dostajesz dodatkowe życie.

■ Kilka kodów: ?1Y1M - za wielkim drzewem, ?191D - za zamrażarką w kuchni, B919R - za konserwatorium, V1514 - pokój gier, V919B - galeria obrazów, BG9K& - krypta, BL5K# - kuchnia. Jeśli chcesz mieć cztery życia więcej, po zakończeniu gry przejdź przez CONTINUE DOOR na lewo.

■ Jako kod podaj BLKX8. Po odejściu od drzwi w levelu 1. skocz na

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Początki - Witajcie czerwone muSStangi; Bracia i siostry; Moje serdeczne uszami ruszanie dla redakcji; Kochana redakcjo, kochana przez nas i nie rozumiana przez naszych rodziców; Cool morning; Jak zwykle na początku całuję was z języczkiem;

nie i pchnij joystick do dołu lub do góry. Znajdziesz się w sekretnej komnacie. Idź w prawo do drzwi i powtórz manewr – znajdziesz się o kilka leveli dalej.

■ Jako kod wpisz: 11111 – 100 żyć.

■ Kody do leveli: 1. IZIKS; 2. &ZHKS; 3. 8DK9X; 4. ?DY9M; 5. VLZ13; 6. VDH9C.

ADVANCED ART STUDIO

C-64

■ Jeśli przytrzymasz SPACJĘ i M, to naciskając klawisz K powodujesz zmianę urządzenia sterującego (joystick, mysz, klawiatura).

ADVANTAGE TENNIS

Amiga

■ Po serwisie podejść do siatki i kiedy rywal będzie próbował przełobować cię, zetnij z woleja piłkę w prawo lub w lewo – nie do odebrania.

ADVENTURES OF MOKTAR

Amiga

■ Zestaw kodów: 1. 6752, 2. 2845, 3. 3559, 5. 9822, 6. 7541, 7. 2665.

ADVENTURES OF ROBIN HOOD

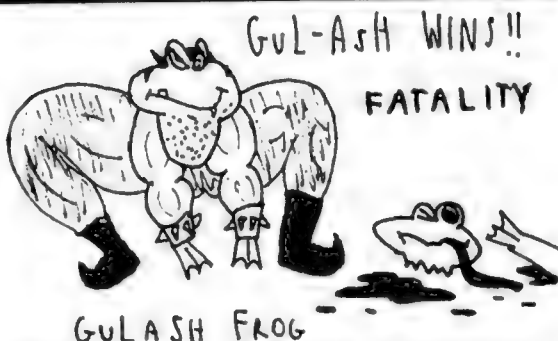
Amiga

■ Ze stryczka można uciec! Poczekaj aż zawiśniesz i kliknij na Robina własnym mieczem. Robin odeśnie się, a żołnierz będzie tak zaskoczony, że zdążył poczęstować go strzałą.

■ Gdy masz za przyjaciela Małego Johna, możesz przychodzić do niego na wyspę – gdy poczekasz kilkanaście sekund, Robin, odpoczywając przy ognisku, odzyska siły życiowe. Aby pozyskać Małego Johna musisz iść po pomoście łączącym jego wyspę z lądem, cały czas przed siebie, nie zważając na to co będzie mówił. Aby pozyskać Braciszka Tucka, obrabuj go gdy będzie wracał z zamku, potem oddaj pieniądze biednym, wróć i porozmawiaj z nim. Tuck da ci habit mnicha niezbędny do ukończenia gry.

■ Kody: 371, 372, 373, 441, 213, 214, 659, 103, 166, 167, 666, 828. Wpisuj naciskając lewy ALT, tylko jeden kod za każdym razem.

■ Aby zdobyć magiczne pióro najpierw należy pogadać z kaczką, a następnie w nagrodę ją zastrzelić (nie ma to jak ludzka wdzięczność – W. K.). Magiczne pióro pozwoli na szybkie obejście krainy (coś jak mapa).



AFTER THE WAR

Amiga

■ Aby obejrzeć całe demo, wcisnij po kolei: ESC, R, /, L, N, 7 oraz FIRE.

■ W czasie gry ALT 1 B – niesmiertelność. W II części analogicznie ALT 1 M. Kod do drugiej części: 101069.

PC

■ Niezniszczalność dla levelu 1 – ALT+R+B, dla levelu 2 – ALT+L+M. Kod do levelu 2 to 101069.

AFTERBURNER

Amiga

■ Podczas dema naciśnij prawy przycisk myszy – nieskończona liczba żyć. Podczas gry napisz TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS > następnie – level do tyłu, > – level do przodu, G – więcej pocisków, T – mniej pocisków, N – extra life.

■ Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE. Teraz: (– następny poziom,) – ostatni poziom, G – więcej rakiet, N – extra life.

C-64

■ Na pierwszych trzech poziomach trzymaj swój samolot w prawym dolnym rogu, gdzie będzie nieosiągalny dla wrogów. Na poziomie siódmym napotkasz latającą fortecę, trzeba zniszczyć jej silniki.

AGENT USA

Atari

■ Rozdawaj ludziom z zagrożonych miast nadwyżki kryształków. Kryształki można rozznaczać rozrzucając je na ziemię. Do wielkiego robota nie podchodzić bez stu kryształków.

■ Możesz pojechać bez biletu normalnym pociągiem – wystarczy wsiąść do niego tuż po sygnale, na chwilę przed odjazdem.

AGENT XII

C-64

■ Hasło do drugiego poziomu: GORMENGHAST.

AGONY

Amiga

■ Po wpisaniu FANTASY, klawisz RETURN zmienia levele.

■ W czasie gry naciśnij F1 i F2 – dostaniesz miecz i tarczę. Gdy naciśniesz trzy razy F3, dostaniesz EXTRA LIFE.

AIRBORNE RANGER

PC

■ Klawisz 2 z klawiatury numerycznej – bomba zegarowa.

■ Klawiszologia: F1 – karabin, F2 – granaty, F3 – rakiety, F4 – nóż, F9 – mapa (czas nie płynie), F10 – zmiana z biegu na chód i vice versa, 1 – wezwanie śmigłowca, 5, 7 – bomba zegarowa, zapłon za 5 do 7 sekund, DEL (BACKSPACE) – apteczka, ENTER albo 5 na klawiaturze numerycznej – użycie broni, K – zmiana sposobu kierowania, SPACJA – padnij/powstań.

AIRBUS A320

Amiga

■ Kod lotnisk – USA North-East: CYUL, CYMX, CYYZ, CYOW, FFO, OSC, SYQB, KADW, KRME, KWRI, XBOS, XBWI, XCLE, XDTW, XEWR, XIAD, XIND, XJFK (lotnisko Kennedy'ego w Nowym Jorku), XMDW, XMKE, XORD, XOSH, XYIP, XPHL (Filadelfia), XPIT (Pittsburgh). Kod lotnisk – USA West Coast: BAB, CVC, CYVR, EDW, KGNZ, KNZY, KRIV, KSUU, KTCM, KTND, MER, MHR, NID, SBD, VBG, XLAS, XLAX, XLGB, XMWH, XOAK, XPAE, XSEA, XSFO. AIRBUS – Europe. Kod lotnisk: Male – LFOB, LOWI, LFLX, LSGG, LOWG, LFLS.

LOWK, LOWL, LFL, LFRS, LFTW, LFPO, LFBP, LFSR, LFBT, LOWN, LSZH. Duże – EHAM, EKAH, EGAA, ETBS, EDBT, EKBI, EGCB, EDDW, EBBR, EGFF, EDDK, EIKN, EKCH, EICK, ETDN, EIDW, EDDL, EGNX, ETEF, EKBE, EGUF, EGTG, EDDF, EEDY, EGPF, EDDH, EDVV, EDNQ, EKKA, EGNM, ETL, EDWD, EGQL, EBLG, EGPP, EGKK, EGLL, EGWW, ELLX, EHBK, EGCC, EDMR, EDDM, EDLG, EGNT, EDNN, EDDN, EBOS, EDLP, EDAR, EKRN, EHRD, EDRS, EINN, EDDS, EGNV, EGCD, EDNZ, EDNW.

ALCATRAZ

Amiga

■ Podczas dema wpis: COKEBUSTERS. Obaj gracze nieśmiertelni.
■ Po wejściu w zaciemnione miejsce (do bramy, w krzaki, za mur, itp.), naciskając FIRE można zmniejszyć broń.

PC

■ W niektórych zacienionych miejscach – w szopie, ze murem – ukryte są dodatkowe życia.

ALEX

Atari

■ Wcisnij **START+SE-LEST+OPTION** i zabierz szrubkę – następny poziom.
■ Naciśnięcie K przenosi do następnej planszy.

ALIEN BREED '92

Amiga

■ Kody do leveli: 2) XXDFA, 3) RTHAA, 4) LAEEA, 5) PPEAB.
■ Będąc w **INTEX SYSTEM** w **MAIN MENU** wpis: FINISHED GAMES ONLY EH i patrz na rezultat.
■ Kody: 2) 353828, 3) 108383, 4) 370101, 5) 982822, 6) 847464, 7) 737373, 8) 928112, 9) 287364, 10) 193831, 11) 090921, 12) 309383, 13) 101221, 14) 103992, 15) 998112, 16) 125332, 17) 091233.

■ Kody: do pierwszej kondygnacji – 737373, do drugiej – 309383.

■ Jeśli chcesz mieć 10 życ i 50.000 kredytów, wpis: 098654, 736353, 243433, 378829, 000000.

■ Te kody należy wpisać gdy nasz bohater odnajdzie komputer i uruchomi go: **ALIENS ARE BENDERS** – nieśmiertelność, **KEY TO THE CITY** – więcej kluczy, **JANUARY SALE NOW ON** – wrogowie są szybsi, **ST USERS** – wrogowie są wolniejsi, **KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY** – nie ma wrogów, **FUCK OFF** – niespodzianka, **PC EMULATOR** – niespodzianka, **SALMAN RUSHDIE PLAY ALIEN BREED** – jesteś niewidzialny. W trakcie gry wpis **TULEBY** – następny poziom.

■ Kody. Part 1: życia – C059C7, amunicja – C059CB, klucze – C059D3. Part 2: życia – C06167, amunicja – C0616B.

ALIEN BREED

Amiga

■ Cheaty: 378829 – 50 kluczy, 243433 – „N” skipper leveli, 736353 – CR (credit) 50000 + kod levelu CR 100000, 098654 – 10 życ, 000000 – ?

■ Kody do wpisania po znalezieniu komputera: **I CAN BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL** – przenosi do 3 etapu. **IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN UTD** – wrogowie będą bardzo słabi. **BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE** – wrogowie będą uciekać. Spróbuj także poniższych haseł: **READ, GAMESX, SPADGE, LEEDS, NEWCASTLE, BROWN**.

■ Na 2 levelu idź do terminala na południe od startu i napisz: **I CAN BE ARSED** – zwalniam ruchy obcych. **ALIENS ARE FAGGOTS** – jak wyżej, **BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS** – nieco przyspiesza ruchy obcych.

THE IRAQIS MADE THE WEAPONS – maximum skuteczności broni. Spróbuj także **PUFF NUTS MODE, GALL UP** oraz **LIVERPOOL**. Kody do leveli, moment wpisania obojętny: 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. VYTFA, 10. PPEAB.

■ Wpisz: **GURU TIME**, niespodzianka.

PC

■ Cheat kody: **LEAVING MR CHRISTMAS, CUT A DISK, KEY TO THE CITY, MR YALE DR WHAT, JUST CALL ME MOGGY, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, HARD BASTARDS, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, FUCK OFF, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, PC EMULATOR, I WANT FISH, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS, ELVIS MODE, ST USERS, STUART HODGKINSON, BBC, MARTYN BROWN, SPIDER**.

■ Kody do leveli: 2) AAJHGDCC, 3) CGHGDGGDG, 4) HDICICII, 5) IDHEHDGCC, 6) IJDIHEC, 7) CFDFEFEFJ, 8) JIJJIHIC, 9) AAAABAAAA, 10) CCGDGBBBB, 11) HHIAAJJJ, 12) GGGDJJHFD, 13) JIECBFGFF, 14) HGGEDDCB, 15) HHHGFGDCC, 16) IHDCHGHFF.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Amiga

■ Na pierwszej planszy, w jej lewym dolnym rogu znajdziesz życie i szmal. W **COLONY**

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Przekrety – Warlords – Wory Lord; Flashback – Świetlana Dupa, Powrót Fotograf; Birds of Prey – Ptaki w Spreju; Wolfenstein 3D – 3 Faszyzujący Panienki; Second Samurai – Zastępca Szoguna; Defender of the Crown – Najmimorda; Aliens – Goście; Lode Runner – Łyżwiarz; Microman – Kurdupel; Rise of the Robots – Porysowane Roboty; Mortal Kombat – Mortal.com.bat.; Eco Quest – Żar Tropików; Magic Carpet – Skarpetka Magika; Chaos Engine – Chaotyczny Silnik; Quarantine – 4 Kola i Kwarta Piwa; Władca na EB, Lalunia na Baterie; Elfman – 11. Apostoł; Fields of Glory – Pola Minow; King Maker – Królóróbca; Lost Eden – Zgubiona Cnota; Moon Patrol – Gliny; Operation Blod – Transfuzja;



KUNG LAO
FROG



GROUND SECTOR 4 w prawym górnym rogu znajduje się tajne przejście, aby tam wejść musisz wdepnąć na minę (opłaca się). Wechodzenie na miny będzie też konieczne w dalszej grze, bo inaczej nie będziesz mógł wchodzić w różne miejsca. W OUTER COLONY SECTOR 5 u samej góry znajduje się statek, a przy nim martwy koleś, podejdź, a dostaniesz fajną broń. Kody: FKASMCCEADCAAADJ – zaczniesz od ENGINEERING SECTOR 1, FKAGLDEACDCAAED – zaczniesz j.w. ale z trzema życiami, dwoma rodzajami broni i sporym szmałem.

■ Kody do leveli. ENGINEERING SECTOR 1: 1 PLAYER – FKGBLCEADDCAAEC, 2 PLAYER – FKDBLCAACLCEABON, SCIENCE SECTOR 2: 1 PLAYER – JGCDJCEAEDCAAEEF, 2 PLAYER – JGAEKHAASJDEAAEL, MILITARY SECTOR 3: 1 PLAYER – EPABKGEBADCAAED, 2 PLAYER – EPAHCCABJCGABDH, MAIN TOWER 2: 1 PLAYER – LAAIKCECDCAAADF, 2 PLAYER – LABHJCACILCEAHDB.

ALIEN WORLD

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz: BILL AND TEDS BOGUS GAME.

ALIENS MOVIE

C-64

■ Kody do etapów: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 3106E, 4) 3579G, 5) 4680C, 6) 9753G. Etapy można przeskakiwać trzymając wciśnięte klawisze *, ^ i lekko naciskając klawisz RESTORE. W misji czwartej, gdy obcy cię zablokują,

wciśnij FIRE. Jeden z członków załogi wysadzi się zabijając wszystkich Obcych.

■ Kody: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D, 6) 7123G.

■ Kody: 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D.

ALLEY CAT

PC

■ Naciśnij CTRL 9 podczas gry – liczba żyć dojdzie do 9.

ALLIGATE BLAGGER

C-64

■ POKE 53264.126 nieśmiertelność

ALLO, ALLO

Amiga

■ Można wejść do kominka ale szybko, bo podłoga się zapada!

ALONE IN THE DARK

PC

■ Aby zejść do podziemi, należy: 1) zejść do piwnicy z winem i odczekać bezcki na bok. Za nimi jest wejście (a za nim demon), lub: 2) Znalezionej szablę kawalerską powiesić w pokoju wujka Jonasa na tarczy (jedna szabla już tam jest). Wtedy sofa umieszczona na środku pokoju odsunie się, odsłaniając schody do podziemi.

■ Jeśli podczas intro wyłączysz TURBO, to kierowca zacznie jeździć jak pijany.

■ Rzucając nożami i przedmiotami w potwory. Tracą wówczas energię. Gdy znalazłeś się w tajemnym schowku w bibliotece (tam gdzie jest talizman) to weź książkę (złoto-białą) i ją przeczytaj. Zobaczysz wspaniałą animację, jak tajemnicze siły unoszą cię w powietrze i łamią kark.

■ W pokoju w którym stoi statuetka, w szafce przy łóżku znajduje się amunicja do rewolweru.

■ Jeśli nie chcesz walczyć z potworami na poddaszu, wystarczy przesunąć szafę pod okno (aby „skoczek” nie mógł się dostać), a na włącz, z którego wychodzi Zombie przesunąć skrzynię, taboret, lub stanąć na nim samemu.

ALONE IN THE DARK 2

PC

■ Używając szabli można przejść przez niektóre ściany i drzwi.

■ Po zejściu ze strychu i wejściu do hallu skręć w lewo i aby uniknąć wampira, nie dopuść do zamknięcia się drzwi (zn. nie wchodź na dywan (wejście nań powoduje zamknięcie drzwi). W miejscu gdzie trzeba skakać po słupkach można spokojnie spaść i skorzystać z jednego z dwóch wyjść nawodnych. Jedno prowadzi salą wstecz, drugie salą do przodu (jest ukryte za jednym ze słupów). Po zabiciu głównego szefa wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu. Tam skręć w prawo i na drzwiach użij haka. Zaoszczędzisz sobie drogi do wyjścia.

AMAZING SPIDERMAN

Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako GENERIC. Podczas gry wciśnij HELP, a będziesz miał nieskończoną energię.

AMNIOS

Amiga

■ Kody: 2. FRDSNSMNGR, 3. PLFRMLNLSN, 4. LSNBRGNLSQ, 5. LKMCCKSCDF, 6. STBNLMRCHL, 7. RCHLMCLTHS, 8. THBSTSTFTT, 9. THTHJRSNN, 10. MLFNDBTFL, 11. BTMNDHRRCH

ANARCHY

Amiga

■ Kody do leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

ANCIENT ART OF WAR

PC

■ Dołączenie do oddziału wypożętego oddziału zmęczonego sprawia, że staje się on również wypoczęty, nawet po jego ponow-



nym oddzieleniu. Jeżeli zwycięże się zaloguje zamku siłami linczników (bez Zoom), można dowolnym oddziałem wkroczyć do zamku i zabrać flagę, albo czekać na rozstrzygnięcie starcia.

ANCIENT LEVEL

Amiga

■ Kody: 1) 464764, 2) 818234, 3) 182394, 4) 298383.

ANNALS OF ROME

C-64

■ Zajmuj te prowincje, które dają wojska oznaczone symbolem AUX i LIM. Gdy zbuntuje się dowódca prowincji, tych wojsk nie zabierze.

ANNIHILATOR

C-64

■ POKE 6295, 11 nieśmiertelność.

ANOTHER WORLD

Amiga

■ Kody do leveli: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, FLAK, LALD, LFEK.

■ W czasie gry naciśnij F1, F2, F3, a zobaczysz inne obrazy gry.

■ Wyptywając z basenu, należy trzymać FIRE. Macki w podziemiach można załatwić superstrzałem.

Atari ST

■ Kody: EDJI, HICI, FLLD, EDIL, FADK, CCAL, LIBC, KCIJ, LDCI, ICAH, LDJI, LALD, KJIA, LFEK, FLAK, LAEA, FIEI, GABK, KCGB.

■ Gdy załatwisz już gościa, którego trzeba kopnąć w czule miejsce, zacznij biec. Na następnym ekranie nie zwracaj uwagi na strażników tylko biegnij dalej. W końcu strażnik złapie cię i zabije, ale dopiero na ekranie z basenem. Następne życie zaczniesz od tego miejsca.

PC
■ 1) KRKF, 2) XDDJ, 3) LBKG, 4) KLFB, 5) HTDC, 6) FXLC, 7) CLLD, 8) TTCT, 9) DDRX, 10) BRTD, 11) TBHK, 12) CKJL, 13) LFCK, 14) BFLX, 15) XJRT, 16) HRTB, 17) HBHK, 18) JCGB, 19) HHFL, 20) LDKD, 21) TFBB, 22) TXHF, 23) JHJL.

■ Jeśli ci się bardzo spieszy, to podczas biegu naciśnij up arrow. Nie polecane gdy gonią cię pociski.

■ Kody: 1) LDKD, 2) HTDC, 3) CLLD, 4) LBKG, 5) XDDJ, 6) FXLC, 7) KRKF, 8) KLFB, 9) TTCT, 10) XJRT, 11) HBHK, 12) TFBB, 13) TXHF, 14) CKJL, 15) LFLK.

■ W podziemiach zlatujące glazy najlepiej ominąć długimi podskokami, na następnym ekranie na chwilę stanąć i znów kicać. Efekt murowany. Do macek strzelaj zakumulowaną energią – znikną na zawsze.

ANTEP

Amiga

■ Na początku gry idź do miasta i sprzedaj towary. Na pytanie jakie towary chcesz sprzedać, naciśnij klawisze 1-5, a pozbędziesz się przedmiotów jakich wcale nie miałeś.

ANTIRIAD

C-64

■ Kiedy jesteś wbity w sufit, masz możliwość przelatywania przez mury.

APB

Amiga

■ Jadąc trzymaj lewy przycisk myszy. ■ W czasie gdy gra muzyka wcisnij Fire i wychyl joya do góry – będziesz mógł startować z dowolnego etapu.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF.

PC

■ Jeśli rozbijesz się podczas pościgu, to naciskając syrenę strzelasz do uciekającego. Możesz przejeżdżać przez kamienie, tory, skały, itp., byle powoli i z wycozaniem.

APIDYA 1, 2

Amiga

■ Kody do leveli: 2) MISSHONEYBEE, 3) DEPUTYOFLOVE, 4) HASTALAVISTA, 5) SNEAK-Preview, 6) SHOWCREDITS.

■ Na ekranie tytułowym napisz CREDITS (ENTER) – koniec gry, albo HASTALAVISTA, albo MISSHONEYBEE – levele. Kody do leveli: DEPUTYOFLOVE, SNEAK-Preview, Napisz SHOWCREDITS na ekranie tytułowym, by zobaczyć zakończenie gry. Zatrzymaj grę i napisz VLRDABBA (RETURN) – najlepsza broń.

APOXYLY

C-64

■ Spacja niszczy wszystko w zasięgu ekranu. Można użyć tylko 5 razy.

APPRENTICE

Amiga

■ Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

■ Na pierwszym, tytułowym ekranie naciśnij TAB. Teraz możesz przemieścić się po etapach używając kodów: WIZARD, SPELLS, AR-CANE, DRUID, FAERIE.

AQUANOID

PC

■ Kody: 10) CERTIFICATE, 20) GYPSUM.

AQUAVENTURA

Amiga

■ Na ekranie z opcjami, przytrzymaj CTRL+F10 i naciśnij FIRE, potem L – przeskakuj levele, T – przeskakuj tunele.

■ Na OPTIONS SCREEN naciśnij jednocześnie CTRL, F10, FIRE, wtedy podczas gry: L – następny level, T – przejście tunelu.

ARABIAN NIGHTS

Amiga

■ Level 1: Gdy spadasz w głębokiej studni, przesuń joystick w prawo – znajdziesz dużo diamentów. Odbijając się z pierwszej trampoliny, na górze znajdziesz niewidzialną podłogę. Wskocz z niej do góry i znajdziesz się w pomieszczeniu z magiczną latarnią. Level 3: Od początku leć schowany w lewym dolnym rogu. Będziesz całkowicie bezpieczny. Level 4: Gdy

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Zauważyłem, że oryginalne gry bez pudełka kosztują 10 tys. złotych, a z pudełkiem 400 tys. – dlaczego pudełka są takie drogie?; Żebyście zobaczyli jak wygląda moja stara gdy wpada do pokoju i widzi mnie z joystickiem w ręku podczas nauki; Dźwięk z Atarynki jak widelcem po szybie, a grafika jak rozjechana żaba w drugim tygodniu rozkładu; Out of Memory in Czacha.

znajdziesz się w pomieszczeniu z jeżdżącym wężem, skacz po kółkach na sam dół. Stracisz trochę energii, lecz znajdziesz teleporter przenoszący do komnaty z kucharką (nie będziesz musiał jeść na wężu). Level 5: Szukaj szkatułki z DIVING BOOTS (pletwy). Ułatwia to poruszanie się. Level 6: Unikaj robotników z kilofami.

■ Wpisz na ekranie tytułowym: SI-MEON, potem naciśnij TAB i idź na następny poziom.

■ W levelu 1, kiedy spadasz w tunelu, trzymaj joystyka na prawo – wejdiesz do ukrytej komnaty z brylantami. W tym samym miejscu można też wyskoczyć z pierwszego od wejścia kociołka do góry w lewo na niewidzialną półkę i jeszcze raz do góry po lampę Aladyna.

ARCHIPELAGOS

Amiga

■ Jeśli nie możesz przejść któregoś z etapów, wpisz w czasie gry: *8421* i naciśnij dwa razy RETURN. Możliwość wyboru jednego z dziesięciu tysięcy etapów.

ARCHON

C-64

■ Czary: SHIFT TIME – cofnięcie czasu, HEAL – uzdrowienie dowolnej własnej figury, IMPRISON – uwięzienie figury przeciwnika, TELEPORT – teleportacja dowolnej figury w dowolne miejsce, REVIE – ożywienie dowolnej figury, EXCHANGE – zamiana dowolnych figur miejscami, SUMMON ELEMENTAR – nasłanie żywiołu na dowolną figurę przeciwnika.

■ Białe figury są silniejsze na jasnych polach, czarne – na ciemnych.

ARCTIC FOX

C-64

■ Klawiszologia: J – rakiety, @ – zmiana mapy, = – lopata, * – piramida, [– dzwignia, N – strzał, P – podniesienie lufy.

ARKANOID

Amiga

■ Dla jednego gracza naciśnij F3, dla dwóch F4.

■ Po rozpoczęciu gry naciśnij spację, napisz DSIMAGIC i złap spadającą kapsułkę DS. Odtąd można powodować spadanie przydatnych kapsułek: B – otwiera wyjście, C – klej, D – rozbija piłeczkę na trzy większe, E – powiększa raketkę,



AKUPUNKTURA FROG

ALL FROGS BY PC SCORPIO

L – karabin, P – dodatkowe życie, S – zmniejsza tempo gry, F – przenosi do DOH, RETURN – przeskakuje levela.

■ Wpisanie na listę wyników jako BEBBIES daje nieskończoną liczbę batów.

PC

■ Na początku gry, definiując klawisze, ustaw B jako FIRE. Odtąd podczas gry naciśnięcie B otwiera przejście do następnej planszy.

C-64

■ Włącz grę dla dwóch graczy i strać wszystkie życia dla pierwszego licznika. Po chwili za każdą uderzoną cegielkę komputer będzie zwiększać ilość żyć.

ARKANOID 2

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz PE-TEJOHNSONWANTSACHEAT. Teraz S służy do zmiany leveli.

■ Naciśnij CapsLock i napisz DALEY88. Nieskończona liczba żyć.

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym wpisz DALEY88 – nieśmiertelność.

■ W tabeli HIGH SCORE napisz DEBBIE S – nieskończona liczba paletek.

ARKANOID 4

Atari ST

■ W High Score wpisz DEBBIE 5 – nieśmiertelność.

■ Naciśnij SHIFT + CONTROL – następna plansza.

ARKTYCZNE POLOWANIE

C-64

■ Hasło do 50-tej planszy brzmi: WHISKAS.

ARMALYTE

Amiga

■ Zatrzymaj grę i wpisz: DELTA3. Nieśmiertelność.

ARMY MOVES 2

Amstrad

■ Kod do gry: 15372.

Amiga

■ Kod do części drugiej: 101069.

Atari ST, Amiga

■ Na screenie tytułowym napisz KAREN BROADHURST – nieograniczona energia.

ARNE

C-64

Przejdź przez ulicę, wejdź między murki i ustaw się tak by twoje strzały osiągały ludzi na ulicy. Teraz włącz auto-fire i zrób sobie dwugodzinną przerwę.

ARNE 2

C-64

■ Aby bezpiecznie przejść jak najdalej należy jak najmniej strzelać (pamiętaj Akcja=Reakcji).

ARTYLERIUS

Amiga

■ Podczas wyboru broni naciśnij prawym przyciskiem myszy na górną strzałkę, gdy dojedziesz do prawej części spisu uzbrojenia, kliknij prawym przyciskiem myszy pomiędzy rakietami: POGO i GOPHER – więcej kasy.

ASSASIN

Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako MLDAN, a zaczniesz od levelu, na którym skończyłeś.

■ Wpisuj do High Score tytuły gier wydanych przez TEAM 17 np. SUPERFROG, ALIEN BREED itd.

■ Klawisze: S – szybkie poruszanie, L – długość strzału, P – siła strzału, E – zachowanie funkcji po utracie życia, W – „podkręcenie strzału” (?), H – eksplozja z raki-

tami, M – eksplozja z toczącymi się pociskami. Funkcje zmieniać można przez strzał w niebieską kulkę z oznaczeniem. Aby zdetonować ładunki (oznaczenia H oraz M), przytrzymaj FIRE i poczekaj, aż dwa paski na górze ekranu zektną się.

■ Na pierwszym poziomie wejdź na pierwsze drzewo w lesie, a gdy znajdziesz się po lewej stronie napisz: ACEVIEWFROMUPHERMATE – ekran zamigocze i będą działały następujące klawisze: 1...6 – wybór poziomu, 8 lub S – więcej czasu, W – dostajesz wszystkie rodzaje broni, E – Przenieś cię na koniec danego etapu.

ASTERIX 2

Amiga

■ U – uzupełnia energię.

■ Gdy kończy się energia, to F7 regeneruje ją.

C-64

■ Gdy zbierzesz jedzenie, nie wiskaj FIRE tylko poczekaj – energia wzrośnie do maksimum. Gdy zostaniesz aresztowany i osadzony w więzieniu a masz klucz, to każdorazowe wyjście i wejście powiększa ilość jedzenia.

■ Przed naciśnięciem F3 wpisz: POKE 9774,205 a następnie RETURN. Nieskończona liczba żyć.

ASTRO MARINE CORP

Atari ST, Amiga

■ Hasła do leveli: 2. NOSTROMO, 4. DISCOVERY, 6. ENTERPRISE, 8. DAGOBAB, 10. REPLICANT, 12. KRULL, 14. METROPOLIS.

ATHLETICS

Amiga

■ Podłącz do portu 2 mysz i zamiast machać joystickiem, poruszaj myszą.

ATOMIA

Atari

■ Na planszy tytułowej napisz: BC. Podczas gry START + SELECT + OPTION przenosi na następny poziom.

ATOMIC ROBOKID

Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz: TUESDAY 14TH i naciśnij FIRE. Do wyboru będzie rodzaj broni, level startowy i nieśmiertelność.

ATOMINO

Amiga

■ Kody: 10. IDYLL, 20. TAURUS, 30. NEPTUNE, 40. PHO-

TON, 50. PLANKTON, 60. INFERNAL, 70. FOSSIL, 80. POISON, 90. SOUP, 100. SULPHATE.

ATOMIX

Amiga

■ Naciśnij klawisz HELP i napisz TIME.

AUTOMANIA

C-64

■ Po wgraniu wpisz POKE 22409,173, naciśnij RETURN i następnie F3.

AVENGER

C-64

■ Naciśnij 1 – kilkakrotny skok energii.

AWESOME

Amiga

■ Na klawiaturze numerycznej naciśnij + i trzymając go naciśnij FIRE. Następnie w grze: F1 – niszczy wrogów, F6 – dodaje paliwa, 1.0 – zmienia broń.

■ Po wejściu do statku kursor przesun na ikonę SHIELD i naciśnij T i FIRE. Teraz F5 – nieśmiertelność, F6 – amunicja.

AZTEC CHALLENGE

Atari

■ Kiedy jesteś na prostej i nie ma przed tobą żadnych przeszkód, wykonuj nieustannie góra – FIRE. 1000 punktów za każdym razem.

■ FIRE+S – nieśmiertelność, FIRE+D – uzupełnienie granatów.

■ Kiedy zginięsz, naciśnij dwukrotnie L. Wyciągnięcie broni: joy FIRE – dot, zmiana broni: joy góra.

■ Wyciągnij pistolet – możesz przechodzić przez ściany po lewej stronie ekranu. Pudełko możesz wykorzystywać wielokrotnie.

B-17

Amiga

■ Klawiszem C wywołujesz menu pilotów. Po wybraniu pilota ponownie potwierdzenie oznacza jego aktywizację.

B. C. BILL

Spectrum

■ Po dokonaniu wyboru sterowania naciśnij Y.

B.A.T.

PC

■ Idź do salonu gier i przyjmij wyzwanie rzucone przez jednego z klientów. Wygrasz nagrywając grę na video i puszczając ją później w zwolnionym tempie. Zamiast brać od pokonanego 1000 kredy-

ASSASSIN



tów, zaproponuj mu towarzyszenie ci po mieście (wolne wejście do północnego airlock'a) zaraz po tym wybierz opcję SEARCH – masz wszystkie przedmioty. 2) W pokoju hotelowym znajdziesz kartę wstępu do sekcji inżynierskiej (warta ponad 3000 kredytów).

B.C. KID

Amiga

■ Na pierwszej planszy idź w lewo i skocz do góry naciskając FIRE – pojawi się mały kwiatek. Zabierz go – w powietrzu pojawi się ptaszek. Złap go szybko i ściągnij na dół – dodatkowe życie.

BAAL

Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz LOVEBUNDLE.

BABY JOE

Amiga, Atari ST

■ Kody do leveli: 2.YOUI 3.GLOUP 4.MUMMY

BACK TO SCHOOL

Spectrum

■ Klawiszologia: K – Pocałunek, J – Praca, C – Łapanie myszy, R – Wypuszczenie myszy. W lawce: O – Lewo, P – prawo, G – strzał z pistoletu wodnego, U – rzucenie petardy, W – pisanie po tablicy, ENTER – koniec pisania.

BACK TO THE FUTURE 2

Amiga

■ Zrób pauzę i wpisz: THE ONLY HEAT THING TO DO. Jesteś nieśmiertelny, Z – skipper leveli.

C-64

■ Zatrzymać grę (Z, SPACJA i lewy SHIFT) i wpisać jedno z hasel (każde na innym levelu): 1 – MARTY MCFLY (nieśmiertelność), 2 – MOM, IS THAT YOU (do następnego levelu), 3 – TOM LOVES THERESA (nieśmiertelność), 4 – OUTATIME (do następnego levelu), 5 – BACK TO THE FUTURE 3 (trzy dodatkowe życia).

BACK TO THE FUTURE 3

Amiga

■ Kody do leveli: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT. Od razu po wgraniu pierwszego dysku pokaże ci się menu, wcisnij HELP, a pokaże ci się inne menu, również ciekawe.

C-64

■ Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.

CANNIBAL FROG



FRENCH FOOD – LES CUISES DE GRENOUILLE
JEŚLI NIE MUSIELIŚCIE SIĘ UCTYĆ FRANCUSKIEGO,
ODMYŚLCIE SIĘ.

BAG IT MAN

C-64

■ Gliniarza można załatwić kilofem, lub spuszczać mu worek ze złotem na głowę. Aby wsiąść do wózka należy chwycić się uchwyty (FIRE) i gdy pojazd będzie przejeżdżał pod tobą, opuść się do niego (również FIRE).

■ Nieśmiertelność: POKE 19013,189; POKE 22235,5; POKE 22236,255.

BALLBLASTA

C-64

■ Wcisnij: M + A + J + C + D – następny poziom.

BANDIT KINGS

Amiga

■ Idź do MARKET PLACE i kup tyle futer (FUR), żeby zostało ci około dwóch sztuk złota w zapasie. Teraz wystarczy klikać kolejno na BUY FUR i O.K. Można to powtarzać bez końca.

BANG! BANG!

Atari

■ Każdorazowe naciśnięcie w trakcie gry: CONTROL+SHIFT+SELECT + P daje dodatkowe życie.

BARBARIAN 2

Amiga

■ Naciśnij HELP + M + E dla uzupełnienia energii.

■ Do zabicia ostatniego czarownika potrzebna jest tarcza – kiedy leśszcz strzeli do ciebie, użyj ikony obrony (DE-

FENSE ICON), a odbity strzał trafi go.

BARBARIAN

Amiga, Atari ST

■ Na początku gry napisz, korzystając z klawiatury numerycznej 04-08-59 – nieśmiertelność. Smoka zabij z łuku, strażniczki przy pomocy magicznej tarczy. W komnacie z lukiem jest zapadnia, uruchamiana po stanięciu na nią.

PC

■ Kiedy znajdziesz luk, naciśnij kolejno spację, F1, F5, F3, F1, spację – otrzymasz tarczę.

■ Po GAME OVER powróć do DOS'u i wczytaj grę ponownie. Po rozpoczęciu gry będziesz miał trzy życia zamiast dwóch. W miejscu gdzie wzięłeś luk, połóż go – pojawi się tarcza, którą pokonasz czarownika (F9).

BARD'S TALE

Amiga

■ Całe złoto daj pierwszemu członkowi drużyny, usuń go i włącz ponownie grę. Tak samo uczyn z resztą drużyny (nie nagrywaj stanu gry). Zresetuj i wgraj program ponownie – każdy członek drużyny posiada tyle złota, ile poprzednio cała drużyna.

■ Strażnikowi w świątyni Mad Gods szepnij: HAMBURGER.

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS

C-64

■ W pierwszym etapie wejdź do sklepu z zabawkami i do przymy-

slowego – kupisz fajerwerki na mutanty i różne duperele. Jak spoktasz faceta skocz na niego, potem joy w dół – masz noktowizor. Jeśli go rozdepczesz, wyskoczy z niego moneta.

Amiga

■ W pierwszym etapie należy pomalować wszystko to, co różowe, na czerwono spray-em, bombami lub petardami. Ptaka w klatce uwalnia się przy pomocy bomby.

PC

■ Na ekranie z wesołą rodziną Simpsonów wpisz: COWABUNGA i wcisnij ENTER. Masz nieśmiertelność.

BASIL

Atari

■ Weź nóż, papieros, pistolet, klucz i kwiaty w wazoniku i idź pod kaczę kolumnę. To już wszystko!



BASKETBALL, TV SPORTS

Amiga

■ Zabłokuj przeciwnika ciałem, tak aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo podać. Możesz wtedy nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak nie będzie mógł się ruszyć.

BATMAN

C-64

■ SET OF TOOLS i CONTROL DISK – użyj w pokoju z zepsutym komputerem, LOCK-PICK – otwórz drzwi na dach (take your lock), FALSE NOSE – zmieniasz barwę i przeciwnicy nie strzelają, DOOR KEY – otwiera zamknięte drzwi, FLASH LIGHT – latarka, konieczna w kwaterze Pingwina, ROPE – lina do użycia w podziemiach (two halves), TRAINERS – bieganie, LIFT KEY – klucz do

windy, DART – rzutka, należy nią rzucić w tarczę, GAMES DISK – do użycia w pokoju ze sprzętem, w kwaterze Pingwina, PASS CARD – otworzy czerwone drzwi (don't pass door), VIDEO TAPE – należy włożyć do magnetowidu, LEMONADE, SWEET, TOAST, FRIED EGG, CUP CAKE. BANANE – energia.

■ Wskazówki: po rynnach wchodzi do domu, różowa peleryna to osłona, w ciemnym pokoju wręć żarówkę, napoje i hamburgery to energia.

BATMAN 2

Nintendo

■ Kody: 1-1) LPRZ, 2-1) NMLL, 3-1) LGZQ, 4-1) GNXF, 5-1) QCVN, 6-1) FFHC, 7-1) GPZT, 1-2) MDRR, 2-2) NWKL, 3-2) GPTW, 4-2) KHCN, 5-2) WBZT, 6-2) CKQG, 7-2) GPZT.

BATMAN RETURNS

Amiga

■ Wojowników wylatujących w grupach można pokonać bez większych strat energii w następujący sposób: 1) ustaw się na podium (w bezpiecznym miejscu) twarzą do wojowników, 2) przytrzymaj FIRE zadając nieustannie ciosy wojownikom. 3) Gdy jakiś wojownik przedostanie się za ciebie i będzie atakował cię z tyłu, przeskocz zwinnie na przeciwnie pole podium lub platformę i powtarzaj dalej poprzednie czynności.

Nintendo

■ Kody: 7D7X XZ X3DY58, 2D7X YZ !B52 *7, *953 !D X94X 6X, X11Z 61 8X*B D9, 121X 81 6857 X2, *953 !D X54X 4Y, Y531 83 !42Y !B, 1119 89 8136 93.

BATMAN THE MOVIE

Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz JAMMM. Jesteś nieśmiertelny. F10 – przenosi do następnego etapu.

Amstrad

■ Podczas ładowania gry, gdy pojawi się po raz drugi czołówek i komputer będzie czekał na naciśnięcie spacji, odczekaj jedną minutę i dopiero teraz naciśnij. Jesteś nieśmiertelny.

C-64

■ Gdy przechodzisz grę na jednym życiu, to zabij się dwa razy pod koniec czwartego etapu. 500.000 punktów w HIGH SCORE mrowane.

BATTLE CHESS

Atari ST

■ Klucze klawiszy: F1, F5, F6, F10 – obejrzyj wszystkie możliwe animacje.

PC

■ Grając na klawiaturze, naciśnij F1 i wybierz z menu opcję SETUP BOARD. Będziesz mógł dowolnie ustawić figury. F3 – przejście do wyboru figury, ENTER – akceptacja figury, DELETE po wybraniu figury – usunięcie.

BATTLE HAWKS 1942

Amiga

■ Potrzebne klawisze: U – katapult, 2,8 – przełączanie stanowisk w samolocie.

BATTLE ISLE'93

PC

■ Kody: 1) LUMIT, 2) LUNAR, 3) LUTOF, 4) SONIX, 5) SOWYN, 6) SOSOO, 7) SONAF, 8) RACHE, 9) RAMPE, 10) RANGG, 11) FILMO, 12) FIEST, 13) FINXT, 14) EBENE, 15) EBSYL, 16) EBONY, 17) EBTAR, 18) KARST, 19) KANTO, 20) KAROT, 21) KAISR, 22) SYBIL, 23) SFINX, 24) SYNOM.

■ SECRET CODE: 1. DIONE, 2. NAIAD.

■ Kody dla dwóch graczy: 1. LUPOS, 2. SONNE, 3. SOTEX, 4. RASEN, 5. FISCH, 6. EBTON, 7. KABEL, 8. SYTAX.

BATTLE ISLE

Amiga, PC

■ Od 17. poziomu możliwa jest gra z komputerem. Kody: 0. FIRST, 1.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Przekrety – Psycho Pigs – Rada Ministrów: UGH! – Zatwardzenie: Diggers – Grabarze: Full Contact – Defloracja: Kult – Kazik: Fury of the Furies – Furman i Furmanka: Fire and Ice – Dziadek Mróz i Sztuczne Ognie: Body Blows – Wybuchowe Chłopy: Back to the Future – Powrót do Ciemnoty: War in the Gulf – Wrzątek w Zatoce: Tie Fighter – Cherbaciany Wojownik: Heart of China – Serce Czajnika: Dune – Zadzuma w Piaskownicy: Perfect General – Jaruzelsky: Pipe Dream – Sen o Pipie: Shadow Caster – Cień Kastrata: Soccer Kid – Soczek z Dziecka: Strike Commander – Lech Wałęsa.

GHOST, 2. GAMMA, 3. MARSS, 4. EAGLE, 5. METAN, 6. FOTON, 7. POLAR, 8. TIGER, 9. SNAKE, 10. ZENIT, 11. DONNN, 12. VESTA, 13. OXXID, 14. DEMON, 15. GIANT (GRANT), 16. CONRA (COURA), 17. PHASE, 18. EXOTY, 19. MOUNT, 20. FIGHT, 21. RUSTY, 22. FIFTH, 23. VESUV, 24. MAGIC, 25. SPACE, 26. VALEY, 27. TESTY, 28. TERRA, 29. SLAVE, 30. NEVER, 31. RIVER, 32. EUROP, 33. STORM. Na dysku 5. jest program, który dokonuje upgrade-u map na dysku 2. Podczas gry lepiej korzystać z kopii 2. dysku, by nie zostały na nim utrwalone wyniki.

BATTLE OF BRITAIN

C-64

■ Kiedy wróg siądzie ci na ogonie, skieruj drażkę w dół i w lewo.
■ W kampanii by nie przegrać musisz utrzymywać swe straty w granicy 40 samolotów. Uzupełniaj przede wszystkim dywizyjony uzbrojone w Spitfire'y. Im więcej miast zbombardują Niemcy, tym mniej dostajesz samolotów. Pamiętaj, że lepiej mieć dwa dywizyjony po 15 samolotów niż 6 dywizjonów po 5. Atakuj wyprawy kilkoma dywizjonami naraz. Nalot złożony tylko z bombowców, leci zwykle w głąb kraju. Unikaj lądowania na lotniskach gdzie jest Heavy Rain. Naciśnięcie: R pokazuje stan radarów. Gdy atakujesz Niemców pamiętaj, że: 5 samolotów wysoko to myśliwce, niżej – bombowce. By zestrzelić max. bombowców zestrzel czterech, a za piątym leć, ale nie strzelaj. Aby zestrzelić max. myśliwców zestrzel pięć bombowców (to nie błąd!). Mając Niemca na ogonie ciągnij joya ku sobie.

BATTLE OF MIDWAY

C-64

■ By uruchomić lotnictwo, najedź kursorem na swoje okręty i naciśnij P. Zwycięzysz zatapiając 4 duże japońskie lotniskowce. Japończycy atakują Midway o 6.30, a TF17 o 13.30.

BATTLE SHIPS

C-64

■ Grając z komputerem, ustaw swój podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewodół, prawo-góra.

JESTEŚMY ŚWIADKAMI PIERWSZEGO
W HISTORII KONTAKTU Z ISTOTĄ
POZAZIEMSKĄ... LECZ CÓŻ
TA ISTOTA DAJE NASZEMU
PRZEDSTAWKIE-
LOWI W PODA-
RUNKU? CÓŻ TO
ZA PRZEDMIOT?



Amiga
■ Celuj w dół planszy, circa trzeci rząd od dołu – trafienie gwarantowane.

■ Naciśnięcie F5, w czasie gdy przeciwnik strzela w nasze statki, unieważnia jego ruch. Wciśnij HELP. Odtąd masz cały czas 40 strzałów.

BATTLE SQUADRON

Amiga

■ Gdy ukaże się latający napis TIC/FREESTYLE naciśnij prawy klawisz myszy – nieśmiertelność.
■ Na ekranie tytułowym napisz ELECTRONIC.

■ Podczas ładowania gry trzymaj prawy klawisz myszy – nieśmiertelność. Wpisz wyraz CASTOR – nieśmiertelność. Wciśnięcie spacji na ekranie tytułowym powoduje przejście do edytora parametrów gry. Klawiszami F1...F5 zmieniasz siłę, a F6...F10 rodzaj broni.

BATTLE VALLEY

Amiga

■ Aby być nieśmiertelnym, wpisz: ROGER MELLIE THE MAN ON TELE.

BATTY

C-64

■ Gdy pokaże się napis „PRESS FIRE...” naciśnij RUN/ STOP/ RESTORE i wpisz POKE 60684,189; SYS 31122. Nieśmiertelność.

Spectrum

■ Po trzecim odbiciu piłki staraj się kierować ją w lewo – szansa na zdobycie rakiety lub pistoletu.

BBS JANE SEYMOUR

Amiga

■ Kody do leveli: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

BC KID

Amiga

■ W jednym z etapów musisz przejść lotne piaski. W tym etapie jest palma, znajdź ją i uderz w nią głową. Palma zacznie się poruszać. Wskocz na nią, a przejdiesz piaski.

BC'S QUEST FOR TIRES

Atari

■ Drugie jezioro pokonaj czepiając się ptaka. Przed trzecim musisz przyspieszyć (FIRE + prawo), a następnie wybieć się jak na skoczni narciarskiej.

BEACH HEAD

Atari, Commodore

■ Po wczytaniu gry czekaj cierpliwie na rozpoczęcie demonstracji. Możesz włączyć się do gry w dowolnym momencie.

C-64

POKE 8289.99 – nieśmiertelność.

BEACH VOLLEYBALL

C-64

■ Zaczynaj skakać zaraz po podrzuceniu piłki i uderz ją (FIRE) po drugim skoku. Tej piłki przeciwnik nie odbierze.

Amiga

■ Podczas gry napisz DADDY BRACEY (ekran powinien zamigotać). F1 – skipper leveli.

BEAST 3

Amiga

■ Podczas dema napisz DADDY DRAW THIS FOR ME (RETURN) – nieśmiertelność. Podczas gry używaj klawiszy kursora.

BEATLE JUICE

PC

■ Kody do leveli: EERIE, TRICKY, WEIRDO.

BEAVERS

Amiga
■ W czasie gry wpisz: BIGBIG-
BIGB, potem F2 – zmienia level.

BEETHOVEN'S 2nd

PC
■ Gdy przytrzymasz dłużej spację, będziesz miał super szрек, usłyszysz cię wszędzie. Gdy wykorzystasz wszystkie CONTINUE i pojawi ci się EXIT TO DOS naciśnij Na będziesz grał od poziomu, na którym zdechłeś.

BENEFACATOR

Amiga
■ Kody: 1) GMB3JM3PQT, 2) GMHL4PINQR, 3) 1VQD23N1BF, 4) 1RQ3LJKCFD, 5) 6WWLLK-MQOP, 6) 1JQ24NSGRQ, 7) 6TB3CDCJD2, 8) QFJ2NJMHQM, 9) 6LHLN4K4QR, 10) QWJ23K3D4J, 11) 3QQPNH4NLF, 12) 11Q3V3LDQD, 13) 3GQPVNLKQ3, 14) 1PQHLWN23T, 15) 1N11HNHH45, 16) NNQ2RRPDQ, 17) 1NQHW5KBQ4, 18) MMQ5353M1M, 19) MMQPGPQPGP, 20) 21QM3Q3MQ3, 21) MMQP4NSGRQ, 22) MDCNB2BMID, 23) MLQFF4P42N, 24) MNQPMQ5TQ5, 25) 2L1KLGKQR, 26) M5CNFF2PIH, 27) M51MH2GSNK, 28) MKQ555SMQ4, 29) MMQPSPAQN, 30) MRIMFB2QJF, 31) MXQPIKSRLM, 32) MLCNNMFQPP, 33) 5BJ3TFGQFC, 34) 3GQNFLL3IG, 35) Q6NG34BDJ, 36) 3MQJKNWPQT, 37) QMDBMNHFR, 39) 3NQ43TMK2P, 40) QJLF44NHQ, 41) QNLFSQSLFQS, 42) 1SQBFDSDHIF, 43) 3KQJHLV4MQ, 44) Q2DB4FFDQH, 45) GCFKQ3FKQ3, 46) 1JQF4QFK4, 47) 3LQJHVMV4MB, 48) 3PQNR5PMQT, 49) 3HQNTMINKQ, 50) M1Q4CC4M11, 51) MMMS3S424, 52) 52DFKJLQL, 53) MMMSRSLRQR, 54) 2PQFBQ2P1P, 55)

MVMSJL34FH, 56) 2DQK4JSMLQ, 57) MNMSRTLRS, 58) MKQNFLTQ34, 59) MMQSM-SQSMS, 60) 2GQJRLP3QK, 61) 54DFPP2GQ, 62) 5PLJ5K33T.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC
■ W części drugiej uzbieraj trochę broni i zbroi. Gdy wejdziesz do Romney, ceny w tym mieście skoczą o 100%. Wszystkie rzeczy sprzedawaj właśnie tam, a kupuj w innych miastach. Nie gromadź pieniędzy, później nie będą już potrzebne. Trzymaj przy sobie najwyższe 2000. Jeśli masz kasę to kup lutnię i wyrenuj kogoś z drużyny (najlepiej Owyna), a później graj w tawernach. W każdej części w każdej tawernie pieniądze dostaniesz tylko raz.

■ Kody na „free stuff”. Chapter 1 – 6478, Chapter 2 – 9216, Chapter 3 – 7702.

■ Odpowiedzi na zagadki. Hasła trzyliterowe: DIE, FOG, ICE, KEY. Hasła czteroliterowe: BARD, BARK, BELL, BOOK, BULL, CANE, DICE, DOOR, DRUM, ECHO, EGGS, EYES, FIRE, HAIR, HOLE, LAKE, LIFE, LOGS, MILK, NAME, PATH, PIPE, PLOW, RAIN, RING, ROPE, RUST, SAWS, SHOE, SURF, WALL, WIND. Hasła pięcioliterowe: ARROW, ASHES, BLADE, BLOOD, BROOM, CARDS, CHEST, COALS, COLTS, DEATH, FLAGS, GRAVE, HASTE, HOLES, HONEY, MUSIC, NOISE, NOOSE, OCEAN, ONION, PEACE, RIVER, SHOES, SIEVE, SMOKE, SNAIL, SPURS, STAKE, STARS, STOVE, SWORD, TABLE, THORN, TOWEL, WAGON, WATER, WEARY, WRONG. Hasła sześcioliterowe:

ADVICE, BARROW, BOTTLE, BREATH, BRIARS, BRIDGE, BUBBLE, BUTTON, CANDLE, COFFIN, EQUALS, FUTURE, GLOVES, ICICLE, JACKET, MIRROR, MOUSER, ORANGE, PADDLE, PRIEST, SADDLE, SECRET, SHADOW, SNARES, SPIDER, SPONGE, SQUARE, STAIRS, TEMPER, TROLLS, WALNUT. Hasła siedmioliterowe: ALCOHOL, DISPUTE, FARRIER, GALLOW, HANGMAN, KNOCKER, NOTHING, OUTSIDE, PROMISE, SAWDUST, SILENCE, THISTLE, THOUGHT, VICTORY. Hasła ośmioliterowe: ALPHABET, DARKNESS, DELEKHA, GAUNTLET, HORSEMAN, MATTRESS, STRANGER, SUNSHINE, TREASURE. Hasła dziesięcioliterowe: GLAMREDHEL, Inne: THE DEAD, DAY NIGHT, EYE TO EYE, TRADE, MARES.

■ Jeśli w CHAPTER 6 rozejrzysz się po Kronodorze, to możesz znaleźć świątynię (wcześniej jej nie ma).

BETRAYAL

C-64

■ Jeśli w jakimś mieście są same Trolle (bez żołnierzy) to atakuj je. Trolle bez walki przejdą na twoją stronę.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Amiga

■ Jeśli nie możesz uciec przed rakietą, naciśnij ESC i usunię statek z jej toru, a następnie naciśnij N.

■ Kody do poziomów: 1) ELEKTRA, 2) SYZYGY, 3) DRAMBUIE, 4) PLUG, 5) SOPRANO, 6) MAYONNAISE, 7) FAUCET, 8) POTATO, 9) WOOMERA, 10) NARCISUSS, 11) DEBUTANTE, 12) FIRKIN, 13) ACO-

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Errare Pentium est!: Skończyła się przyjemność, a zaczęła cięza; Co zrobiłby Adam gdyby nie miał Ewy – oswoiłby inne zwierzę; Ludzie pierwotni mieli narzędzia z kamienia; Pilot poczuł, że ma odcięty ogon; Z prochu powstałeś to się otrzep; Konie z wozu babom lżej; Dobra! Porozmawiajmy jak gazeta z mężczyzną; Muszę się wyprowadzić z domu bo jak tu żyć w jednym bunkrze z wrogiem; Marchew wzmacnia potencję ale trudno ją przymocować; Zostanę księdzem jak mój ojciec; E=SS²; Dzień bez podlizywania się jest dniem straconym; Podobno w Polsce będzie dobrobyt i wszyscy będą mieli Nintendo, ale ja się nie boję, bo i tak mam raka płuc; U mnie wszystko po staremu, ta sama celka, stary taki sam burak i fyka wszystko jak pelikan, a stara myśli, że wszystko jest w porządku bo wszystkich nie wie; PeCeT, PeCeT, ty jesteś jak zdrowie, nikt się nie dowie ile kosztujesz aż się popsujesz; Lejać z wiatrem idziesz na łatwinę; Wśród chorób zawodowych wyróżniamy: pylicę i rzeżączkę; Mój kolega na wsi ma Sex Szope; 997 – najlepszy Part Line po polsku; Powiedz coś bo się krzywo opuleś; Erotum – Ogłupiony przez panienki;

Tipsy

USTIC, 14) TRIPTYCH, 15) JABBERWOcky, 16) WHIMSICAL, 17) CORNUCOPIA, 18) PUJABI, 19) TIDDLY POM, 20) KEWPIE DOLL, 21) SEPULCHRE, 22) EUPHEMISM, 23) GRAMMARIAN, 24) CROS-SWORD.

■ Na OPTION SCREEN wpisz CHAMP i wcisnij HELP – otrzymasz listę wszystkich cheatów w grze.

BEVERLY HILLS COP

Amiga

■ Aby mieć wszystkie etapy do dyspozycji, na ekranie ze stopnia-
mi trudności napisz: MELLIE.

BIFF

C-64

■ WIRE CUTTER – użyj na linie (najpierw musisz użyć Power Card), POWER CARD – użyj na linie, A ROPE – użyj na przerwanym moście (tam gdzie zebrałeś POWER CARD), MADHESS – użyj na przedmoście (ale musisz mieć ze sobą BANGER), THE COIN – użyj na samochodzie, AN AXE – użyj na czerwonym drzewie, PLANT SEEDS – daj złotemu facetowi (strachowi), TIN OF OIL – naoliw dziurkę od klucza, OLD CLOTHES – użyj na złotym pampre (na krzyżu), CHOC SEEDS – użyj na złotym papierze, CHOCOLATES – użyj w domku na drzewie, BUG SPRAY – użyj na samochodzie, RECORD – użyj na mostku (na prawo od wielkiego drzewa), THE KEY – otwórz zamek (który naoliwiłeś), BROKEN RING – musisz go mieć gdy używasz na grzybie, FLOWER POT – użyj na małym mostku (tam gdzie jest złoty ptak i zielony stwór), PLANKS – użyj na wodzie, EXPLOSIVES – użyj koło białego murka, BATTERIES – użyj na samochodzie, Latarka – użyj w ciemnym pomieszczeniu, A JEWEL – zostaw na czerwonym grzybie (musisz mieć BROKEN RING), FIXED RING – użyj w domku na drzewie, EMPTY GLASS – użyj koło małego kawałka wody, FULL GLASS – zostaw w domu na drzewie, ICE CREAM – zostaw w domku na drzewie, FLOWER – zostaw w domku na drzewie. Przy pomocy spacji używa się przedmiotów.

BIG FOOT

C-64

■ Skacząc w tę i z powrotem przez wodę zyskujesz punkty. Jedząc zielone kwadraty (szpinak) zyskujesz energię.

BIG NOSE

C-64

■ Naciśnij C – skipper leveli.

Amiga

■ Na pierwszym levelu, w pierwszym dołku znajduje się kość, weź ją, a znajdziesz się na drugim poziomie. W dalszej części gry jest

■ Level: 1 – GLYCKEN, SEEP-PUN, MEPEL, PLOOTTIT, WAMAL, CLOOPAN, GIAPOG, ZULLAR, BEGGEN; 2 – ZAIVIT, ZIOMBAL, NOIBBAT, VIANEN, CLIENNUNG, WAIVOR, GLE-ALLOG, MEFFAN, SIEDDER, TOUKER; 3 – BOOMAN, BINNON, CLOINAL, FLESSAR, TIGFIN, TOKEN, SAUOG, TAIGGAT, CLYFIT, SIPUG; 4 – GEBBAR, TAPPER, VOASSOG, GIVIN, TIAVER, PLOIDDOG,



PAKER
FROG

podobnie i każda kość leżąca w dziwnym miejscu może cię ucieścić.

BIG RUN

Amiga

■ Pauza, poruszaj joystickiem: lewo, prawo, dół, góra, góra, lewo, dół, prawo.

BIGLES 2

C-64

■ S – dźwięk, F7 – pauza, F1 – koniec, M – mapa.

BILL'S TOMATO GAME

Amiga

■ Kody do leveli (co trzeci): MEPEL, CLO OPAN, BEGGEN, NOIBBAT, CLIENNUNG, MEFFAN, BOOMAN, FLESSAR, SAVOG, SIPUG, VOA SSO, PLOIDDOG, BYMEL, SLYPPIT, DRUTTEL, MOISSAT, SCAINVN, TEET-TAL...

■ HELP – skipper leveli.

NEABBAN, PAIBBIN, BYMEL, SLOOVOM; 5 – WYVAN, SLYP-PIT, FLOGGAL, VENIN, DRUTTEL, GLIETTUG, FLYNNEL, MOISSAT, DROADDAR, BOUTT; 6 – SCAINVN, PLAMIN, GYVET, TEETTEL, BOACKER, BOICKEL, PLOAGOG, FLOUMUN, WOISSAN.

BIO CHALLENGE

Atari ST, Amiga

■ Zatrzymaj grę naciskając ESC. G – następny poziom.

BLACK CRYPT

Gdy będziesz zwiedzał lochy, znajdziesz eliksiry INVISIBILITY. Nie używaj ich w czasie gry, ponieważ będą potrzebne przy STARCIU OSTATECZNYM w walce z ESTOROTHEM PAIN-GIWEREM. Kto z nim wygra bez pomocy tych eliksirów, będzie TWARDYM GOŚCIEM.

BLACK KNIGHT 2

C-64

■ Hasło: PICKET.

BLACK LAMP

Atari

■ Strzel smokowi kilka razy w głowę. Kiedy smok zdechnie, pojawi się czarna lampa.

BLACK TIGER

Atari ST

■ Kiedy komputer prosi o dysk nr 2, włóż czysty sformatowany dysk do stacji.

BLACKTHORNE

PC

■ Wszystkie kody: 2) FBWC, 3) QPTR, 4) WJTV, 5) PRYB (lub RRRP), 6) ZSGP (lub ZSP9), 7) XJSN, 8) CGDM, 9) TJIF, 10) BMHS, 11) Y4DJ, 12) HCKD, 13) NRLF, 14) J6BZ, 15) MJXG, 16) K3CH. Według drugiego wersji 10) GSG3 i następne normalnie.

BLAGGER

C-64

■ POKE 3560.8 – nieśmiertelność.

BLAKE STONE

PC

■ Kombinacja klawiszy: J, A, M, ENTER daje 100% zdrowia, 100% amunicji i wszystkie typy broni, oczywiście kosztem punktów.

BLINKY'S SCARY SCHOOL

Atari

■ Jeśli jesteś w drugiej części zamku i masz już wszystkie potrzebne do nurkowania przedmioty, a nie chcesz wracać przez wszystkie komnaty, wejdź na dach, idź w prawo, wskocz na pionową ścianę, a potem w kierunku księżycy, odbijając się w prawo dotrzesz wkrótce do komnaty położonej niedaleko miejsca startu.

■ W części zamku gdzie znajduje się AIR TODAY skocz w górę na ścianę. Teraz idź w prawo, znajdziesz się w komnacie z latarką (HAVE YOU SEEN THE LIGHT?).

■ Naciśnij SELECT przed screenem tytułowym – nieśmiertelność.

C-64

■ Jeśli się zablokujesz, to naciśnij RUN/STOP i Q. Będziesz grał od nowa.

■ Kiedy jesteś na dachu nad komnatą z dwoma krzesłami, przeskocz mur, a znajdziesz się w komnacie z latarką.

■ Mikstura do latania: biały worek, czerwona ryba, niebieska butelka, żółta butelka. Mikstura do pływania: granatowe oko, żółty hamburger, czerwony cukierek, niebieski syfon. Kolejne przedmioty musisz umieszczać w kotle. Za każdym przejściem zbieraj dwa przedmioty i jeden papier toaletowy. Aby cię przeniosło musisz stanąć na sedesie (jeśli masz papier). Gdy posiadasz miksturę do pływania, musisz iść na pomost i skoczyć do wody. Przedtem powinieneś wziąć latarkę abyś miał jasno w niecoświetlonej części zamku. Po przepłynięciu tuneli przejdź cmentarz i weź budzik. Wróc spowrotem i obudź śpiącego człowieka.

BLOCK OUT

C-64

■ Przed wybraniem opcji START GAME wyciągnij dyskietkę ze stacji. W trakcie gry włóż ją z powrotem. Wpiszesz się z najlepszym wynikiem.

BLOOD MONEY

Amiga

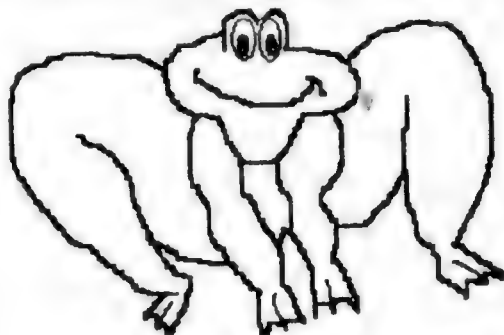
■ Naciśnij HELP oraz I – więcej żyć, 2 – więcej forsy.

BLOODNET

PC

■ Kilka porad weterana: 1) Recepty na rozmaite rzeczy. Pamiętajcie, że narkotyki mają skutki uboczne: Red Lifter = Corticosteroid + Milacemine 27 – daje poczucie wielkiej siły. Hero Maker = Nootroamph-

tamine + Corticocyclidine + Milacemine 27 – poczucie niezwykłej złośliwości, często brawura. Flexi Cast = Pilocarpine Molder + Vitacomound G – ochrania część ciała w trakcie gojenia, co znacznie je przyspiesza. Breather = Primaphethamin + Milacemine 27 – zwiększa czułość zmysłów. One Track = Pilocarpine Molder + Milacemine 27 – daje „tunelowe” widzenie i zwiększa aktywność mózgu. House Call = House Call Gel + Vitacomound G + Milacemine 27 – przyspiesza zdrowienie. Brak jakichkolwiek skutków ubocznych. Inertial Dispersion Suit=Inertia Sensors + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zatrzymuje pociski konwencjonalne. Electrolytic Suit=Generator Stabilizer + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – chroni przed bronią elektryczną (EMP). Refraction Shield=Refraction Unit + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – pochłanianie wystrzały laserowe. Arno Suit=Muscle Effector + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zwiększa siłę pięści, wymaga Power Cell, grozi obrażeniami. Inert/Rad Suit=Radiation Screen + Inertia Sensors + Energy Interface + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – połączenie Inert. Disp. Suit i Refr. Shield. Bardzo dobry, ma jedną wadę – trudno dostępny (jeden można złożyć sa-



**PAINT BRUSH
FROG**

memu, drugi ma Sir Anias, może są inne). Wrath Ray=Bioprocessor + Electrode + Kevlar Helmet + Circuitry Lining + W.R. Plans – przetwarza wściekłość na laser. Korzysta ze wsp. WILL. Biosiphon=Bionavigator + Energy Interface + House Call Gel + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wysysa siły vitalne. Korzysta ze wsp. ENDURANCE. Neural Cannon=Generator Stabilizer + Bioprocessor + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wzmacnia prądy mózgowe. Korzysta ze wsp. AGILITY. Flame Thrower=Tub + Nozzle + Hose – miotacz ognia. Działa na Jellied Gas. EMP Focallizer=Pulse Emitter + Electrode + Lockpick Casing – najnowsza generacja broni antyelektronicznej. Działa na Power Cell. Sinusoidal Pulse Gun=Laser Rifle + Pulse Emitter + Bionavigator + S.P.G. Plans – broni tylko przeciw cyborgom. 2) Jeśli masz w drużynie Nimroda 7, to pewnie osoby nie będą chciały z tobą rozmawiać. Nie ma na to innego sposobu niż pozbycie się cyborga. 3) Nawet przyłączenie Shocka Marauda do drużyny nie zabezpiecza przed atakami ze strony jego goryli, gdyż po pewnym czasie facet się odłącza. Jeśli chcesz pozbyć się natrętów musisz z pewnością usunąć wirusa z bazy danych, którą zanosisz Maraadowi przy pomocy Innoculatora. Ma go Penn Martinez z Houston Matrix Rovers. 4) Zagryz Markusa Pistona z Hard Metals. Wprawdzie lifier Autonomy Dogs zamiast 40000\$ da nam 20000\$, a potem zaatakuję, lecz zawsze można zwać. 5) W Trinity Church Cemetery pogadaj z Christianem Proelem. Dostaniesz Stake. Tamże znajdziesz jeden pojemnik Jellied Gas. 6) W Central Park nie dawaj Dodgerowi Red Lifter'a, a potem zgódź się na współpracę. Sheehy G, Cyborg Head i jeden z najlepszych speców od jury-rig są twoje za darmo! 7) W Plaza Hotel wejdź do wewnętrznego kręgu i pogadaj z Bertrandem Focault. Potem, przy okazji innych spraw, zabierz z Nanotech Lab w Trans-Techicals urządzenie Blood-Producing Nanotech. Wróć do Plaza Hotel, ubroj się w przynajmniej jeden Stake lub Blessed Soul Blade



GENERALE, PAN
PUŚCZĄ BAKA.

HM, PRZEPRAZAM...

GUEDZIU 95

i wejdź w lewe drzwi. Odpowiedź twierdząco na pytanie Focaulta, zabij go i pogadaj z leżącym na kanapie doktorkiem. Efekt taki, jak po wypiciu krwi. Nanotech możesz potem sprzedać. 8) Zbierz: Cyborg Head, Cyborg Torso, Spark Board, Sheehy G, Haas-Peters. Dopiero wtedy złóż Elvis Cyborg. Tak konstrukcja może dać Elvisowi nawet 460 punktów energii! 9) W pewnych miejscach po wyjściu z cyberprzestrzeni otrzymujemy komunikat o wirusie w naszym deku. Nie znam sposobu na pozbycie się go, więc lepiej stosować profilaktykę. Niebezpieczne miejsca to: Houston Matrix Rovers, prawa część Cafe Voltaire, Notional Labs w TT, Lazlo Greene. 10) Po pokonaniu Van Helsinga w TransTechu i rozmowie z dr. Harkerem, w cyberprzestrzeni spotkasz Harleja Shakespeare'a. Da ci on Fake Incubus. Jeśli złożysz go do kupy i dostarczysz gangowi Kenijczyków, otrzymasz 50000 dolców. Przez odpowiednią opcję w inwentarzu złóż atrapę, udaj się do Winter Garden Theater i pogadaj z Jonataniem Notobu. Udaj się gdzie indziej, wróć po pewnym czasie i znowu zahacz Notobu. Dostaniesz forszę. A teraz szybko kończ grę (to już niedaleko!), zanim Kenijczycy się skapują.

BLUE BARON

C-64

■Kody: 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 8) GOOD, 9) GAME.

BLUE MAX 2001

Atari

■Dla zniszczenia lecącego przed tobą samolotu, wystarczy tylko go dotknąć.

■Bezpieczniej jest lecieć na wysokości 20–25 stóp i strzelać do czołgów, działek i barek rzecznych niż bombardować. Jest to również bardziej opłacalne punktowo. Kiedy pojawi się R, naciśnij FIRE – zwolnisz do 100.

■Ładuj przy samym końcu bazy – zabezpiecz to swój samolot przed zniszczeniem z powietrza.

BLUE MOON

C-64

■POKE 7316, x – gdzie x = ilość życia.

BLUES BROTHERS

Amiga

■Lecąc parasolem w pierwszej planszy możesz chodzić po niektórych chmurach.

■Podczas wybierania postaci wpisz HOULQ i numer poziomu, od którego chcesz zacząć grę.

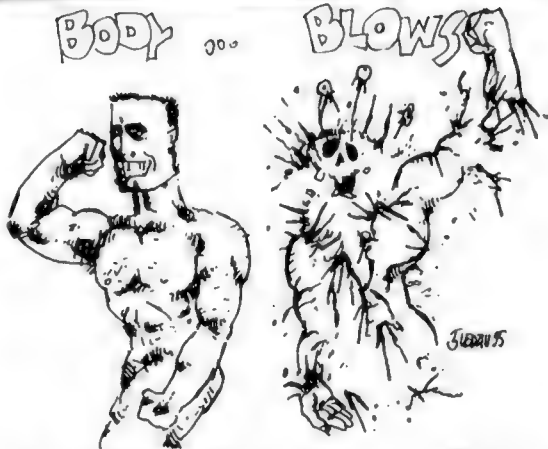
■W etapie trzecim znajdziesz dodatkowe życie – kapelusze.

BOB'S BAD DAY

Amiga

■Kody: 1) ZAABCZOD, 2) ZBFBBCYPD, 3) ZBFBBCYQD, 4) ZXXBKXND, 5) YBFBBCYQD, 6) YCKCCXPD, 7) YCKCDXOE, 8) YPCPDWNE, 9) XBFCDYQE, 10) XCKCKXPE, 11) XCKDDXOE, 12) XDPDDWNE, 13) WCKDEXQF, 14) WDPDEWPF, 15) WDPDEWOF, 16) WEAEEVNF, 17) VBFEEXPF, 18) VCKEEXPF, 19) VCKEEXOG, 20) VDPEFWPG, 21) VCKFXQG, 22) VDPFFWPG, 23) VDPFFWOG, 24) VEAFFYNG, 25) TCKFGXQH, 26) TOPGGWPH, 27) TOPGGWQH, 28) TEAGGVNH, 29) SDPGGWQH, 30) SEAGGUPH, 31) SEAHVVOI, 32) SFFHHUNI, 69) IC-

KONXQO, 70) IDPONWPO, 71) IDPPNWO, 72) IEAPNVNO, 73) HCKPOXP, 74) HDP-POWPP, 75) HDPPOWOP, 76) HEAQOVNP, 77) GNDQOWQP, 78) GEAOUPP, 79) GE-AQPVNO, 80) GFFQPNQ, 81) FCKRPXQO, 82) FDPRPWPO, 83) FDPRPWOQ, 84) FEAR-PVNQ, 85) EDPRQWQR, 86) EEASQVPR, 87) EEASQVOR, 88) EFFSQUNR, 89) DDP-SQWQR, 90) DEASQVPR, 91) DEATRVS, 92) DFTRUNS, 93) CEATRVQS, 94) CFFTRUPS, 95) CFFTRUPS, 96) CGKURTNS, 97) BCKUSXQT, 98) BDPUSWPT, 99) BDPUSWOT, 100) BEAUSVNT.



BODY BLOWS

Amiga

■ Wywołanie ukrytego menu: joystick w 1. porcie skierować w lewo, w 2. porcie na prawo – po ok. 4 sekundach pojawia się CHEAT MODE. Podczas gry naciśnij dużej FIRE – ekstra cios.

■ Grając Ninją stosuj cały czas kombinację (stojąc z lewej strony przeciwnika) Góra + Lewo + Fire. Jeśli będziesz szybko do przeciwnik nie zareaguje.

BODY BLOWS GALACTIC

Amiga

■ Każdy tajny cios (FIRE) podnosi kwalifikacje przeciwnika, dlatego nie należy stosować, zbyt często. ■ W HIGH SCORE wpisz DESIRE 93 – nieskończona liczba kredytów. LORDARSE – nieśmiertelność.

BOMB SCARE

C-64

■ Kody do teleportacji: 1) ZEPHA, 2) QWART, 3) DELTA, 4) XY-

LEM, 5) NITRO, 6) CRYPT, 7) YTRON, 8) ASTRA.

BOMB X

Amiga

■ Dla posiadaczy ACTION REPLAY MkIII. Komórka pamięci odpowiadająca za ilość żyć dla gry na jednego gracza to: C12C41. Wystarczy wpisać tam wartość FF i masz 255 żyć.

■ Wszystkie kody: PLATZ, SA-FEZ, HEROS, EXTAX, SLURP, WOUAH, RIGOL, FACIL, RAPID, PRESR, VATIF, MONST, GAMEX, GATHO, LIBER, STRIN, HAIRS, SOUR, EROTI, HELLO, DIVAN, EPOUS, JARET, APHRO, PILEU, ERECT, PANTY, ORGAS, JOUUI.

PC

■ Kody do gry: 1) PLAIZ, 2) SAFES, 3) HEROS, 4) EXTAX, 5) SLURP, 6) WOUAH, 7) HAAA, 8) RIGOL, 9) FACIL, 10) RAPID, 11) SYMPA, 12)

PRESR, 13) VATIF, 14) MONST, 15) GAMEX, 16) GATHO, 17) LIBER, 18) STRIN, 19) HAIRS, 20) SOUR, 21) EROTI, 22) VIRTU, 23) STRIP, 24) HELLO, 25) PIEDD, 26) DONNA, 27) DIVAN, 28) MINIE, 29) FORME, 30) EPOUS, 31) BELLE, 32) HABIT, 33) JARET, 34) PANAR, 35) GONAD, 36) APHRO, 37) CONTR, 38) CUISS, 39) PILEU, 40) LANGS, 41) BISOU, 42) ERECT, 43) DSOU, 44) COMPA, 45) PANTY, 46) LOLOS, 47) SESAM, 48) ORGAS, 49) JOUUI.

BOMBER BOMB

Amiga

■ W czasie gry H – nieśmiertelność.

BOMBO

C-64

■ Podczas gry trzymanie naciśniętego RU/STOP unieruchamia twoich nieprzyjaciół.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Nie mam zamiaru maścić ale podziw sam dusi moje gardło; Można was nie kochać, można nie-nawidzić ale tylko głupiec może was ignorować; Czy czołg T-68 to dwa zespane T-34?; Rolniku kupuj dodatki do prazki; Mój kolega ma tak mały mózg, że jak się nim potrząśnie to dopiero po tygodniu słychać grzechotanie; Kiedy otworzycie agencję towarzyską – Amigi dla normalnych i Commodory dla homoser-ków; Jeśli Atarowiec nadzieje się na twoją pięść to nadstaw mu drugą; Atari jest tak szybkie, że wygląda na projekt Mazowieckiego; Jak czekałem na pociąg do Kuluszek to widziałem taką scenę: jeden gość pier-dział, a drugi mu zwrócił uwagę, na co pierdziszewski – chcesz żeby mi oko wypchnęło!?!; Czytałem, że waszym hasłem jest "Następny numer będzie jeszcze lepszy" jeśli dotrzymacie słowa to za rok dadzą wam Pokojową Nagrodę Nobla za upowszechnianie komputeryzacji; Kupilem sobie nowe buty i mam ochotę ko-goś kopnąć; W lutym strzeliło mi 15 wiosen, a rodzice obiecali, że za rok będę miał 16; Mam Timexa 2048 ale grafikę i dźwięk to mam lepsze w zegarku; Czołgałem się właśnie do przytuliska, gdy zobaczyłem w kiosku coś czerwonego;

BOMBUZAL

Amiga

■ Kody: 008) ROSS, 016) RATT, 024) LISA, 032) DAVE, 040) IRON, 048) LEAD, 050) WEED, 064) RING, 072) GIRL, 080) GOLD, 088) OPAL, 096) SONG, 104) FIRE, 112) LAMP, 120) TREE, 128) SINK, 136) BIKE, 144) BIRD, 152) TAPE, 160) VASE, 168) PILL, 176) SPOT, 184) PALM, 192) LOCK, 200) SAFE, 208) WORM, 216) NOSE, 224) LYES, 232) HAIR, 240) SIGN, 248) MYTH.

C-64

■ Weisnąć klawisz C= i można korzystać z poniższych kodów: 8 - RACE, 16 - RATT, 24 - LISA, 32 - DAVE, 40 - IRON, 48 - LEAD, 56 - WEED, 64 - RING, 72 - GIRL, 80 - GOLD, 88 - OPAL, 96 - SONG, 104 - FIRE, 112 - LAMP, 120 - TREE, 128 - SINK (królestwo dla tego, kto go przejdzie dalej).

■ Kody do leveli: beginner - 0. BOMB, 8. ROSS, 16. RATT, 24. LISA, 32. DAVE, 40. IRON, 48. LEAD, 56. WEED, 64. RING, 72. GIRL, 80. GOLD, 88. OPAL, 96. SONG; medium - 4. FIRE, 12. LAMP, 20. TREE, 28. SINK, 36. BIKE, 44. BIRD, 52. TAPE, 60. VASE, 68. PILL, 76. SPOT, 84. PALM, 92. LOCK; expert - 0. SAFE, 8. WORM, 16. NOSE, 24. EYES, 32. HAIR, 40. SIGN, 48. MYTH.

BONECRUSHER

C-64

■ Hasło do drugiego poziomu: GOLEMSTENCH. Trzeci poziom: MORPHICLE.

BOPIN

Amiga

■ Hasła: 1. BUJAC, OBEILY, CYLAB, ABABA, BYFAG, ICA; 2. BOCAC, AHIOGY, CIOJAB, ABABA, BYFAG, ICY.

BOULDER DASH

C-64

■ Jeśli chcesz by kamienie ci nie zabijały, wpisz: POKE 978.80

Atari

■ W każdej z komnat można wejść do domku w ostatniej sekundzie. Komputer straci rachubę i „zliczy” twoje punkty od 999.

Nintendo

■ Kody: 02) 635870, 03) 840137, 04) 840967, 05) 225378, 06) 752053.

■ W czasie gry naciśnij dwa razy RESTORE - dostaniesz się do menu treningowego i ekranu wyboru poziomów.

BOUNDER

C-64

■ Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie: 1, Q, A, Z, SPACE. Nieśmiertelność murowana.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Atari

■ Aby dostać się do levelu 8 weź w pierwszym doniczkę z kwiatem i trzymając 1 naciśnij START. Musisz teraz przejść level 4, a w piątym weź dzbanek do kawy i trzymając 8 naciśnij START.

■ Special code: 62800, potem naciśnij dwa razy START+OPTION i raz START. Od teraz F - latanie, Q - następna plansza, A - powrót na początek.

BRAIN BALL

Amiga

■ Kody do leveli: 2. WELL-DONE, 3. PHHAMMER, 4. FORTUNE, 5. READY, 6. STEADY, 7. NO GO, 8. JOYSTICK, 9. RUTODFGP, 10. DENISE, 11. BIGAGNUS, 12. CHIPCHIP, 13. HATTHATT, 14. FRANKLIN, 15. PIOTRE, 16. HUI LUIS, 17. ESCAPE, 18. CONTROL, 19. SPACE, 20. AMIGAFUN, 21. LAMBADA, 22. ERTERTZUT, 23. LEVEL23, 24. BIGDREAM, 25. CINEMAXX, 26. SMARTIES, 27. LOGOGO, 28. SQUARES, 29. SPEEDIE, 30. SERPENT, 31. FLIPPER, 32. COFFEE, 33. DOENER, 34. NO COKE, 35. SMOKIE, 36. ALLSTAR, 37. SOTTFWARE, 38. COMPUTER, 39. DISKFULL, 40. HARDWARE, 41. HOOLIGAN, 42. LEVEL 42, 43. OWLPARTY, 44. FREESHOT, 45. BIERZELT, 46. LAADAADI, 47. LAADAADA, 48. NOWAYMAN, 49. RUSHRUSH, 50. THE END.

BRAT

Amiga

■ Kody: 2) MIHEMOTO, 3) SASUTOZO, 4) SUMATZEE, 5) NOKITAMO, 6) ITSANONO, 7) MOZIMATO, 8) HOZITOMO, 9) MOKITEMO, 10) ZUMOHATO, 11) CHANASTU, 12) NAGAIT-SU.

BREAK THRU

Spectrum

■ Chcąc bez ryzyka dotrzeć do dowolnego etapu, wychył ręczną joysticka do prawego górnego rogu.

BREATH OF THE DRAGON

Atari

■ Klawisze 1, 2, 3, 4 zmieniają poziomy.

BREW BIZ

Atari

■ Naciśnięcie OPTION przenosi do następnej planszy. ESC i joystickiem zmieniamy kolory.

BRIAN THE LION

A1200

■ Kody: 1) 3Xr7vgqaGP, 2) 20N*V7pSXu, 3) 20RG57pSX*, 4) 20RG57pSXY, 5) 93/a/MZXY3, 6) v/AFL/xXY3, 7) 20RG5HDSXP.

■ W czasie gry wcisnij CAPS LOCK. Teraz: H - 8 energii, J - 9 skoków, ryków, prędkości i kredytów, K - 999 diamentów, L - 8 żyć. Kody: The Spooky Ruins - sXr7vgqaGP, The Way Forward - sXqkKqgaGd, Graveyard - sXqkKqgaGL, Volcano - Rf20QpCqVx, Eek! - sXqkK0KaGU. Kody: lot na ptaku - v/KglMZXYL, wyspa z wulkanem - v/KglMZXYb.

BRIDE OF FRANKENSTEIN

C-64

■ Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej. ■ Kościotrupa pozbędziesz się zabijając go trzykrotnie przy pomocy kilofa.

BROAD SIDES

Atari

■ Najpierw strzelaj w żagle - AIM AT SAILS, a dopiero potem w kadłub - AIM AT HULL.

BRUCE LEE

Atari

■ W trzeciej komnacie należy zeskoczyć na dół, poczekać aż pojawi się Czamy Ninja lub Gruby Youmo, wejść na drabinę i znów poczekać na kogoś z przeciwników. Teraz, należy przejść na jeden z boków drabiny, który styka się ze środkowym poziomem, następnie, ostrożnie opuścić się na dół, tak aby Bruce Lee uderzył nogą przeciwnika. Rozlegnie się odgłos, jak przy skakaniu na przeciwnika. W ten sposób w krótkim czasie można zdobyć milion punktów i czterdzieści żyć.

■ Wybierz grę na dwie osoby i podłącz dwa joysticki. Graj manipulatorem podłączonym do pierwszego portu, a w drugim joyu włącz auto-fire. Gruby Yamo nie jest już groźny.

C-64

■ Kiedy znajdziesz życie, zabierz je, wyjdź z komnaty i wróć do niej ponownie. Życie pojawi się znowu. Co dalej, chyba wiesz.

■ Zabierz brylanty z trzech plansz, żeby otworzyć przejście w środkowej. Po zebraniu brylantów z podziemi kieruj się na powierzchnię - otworzyła się krata w komnacie ze świnia.

BSS JANE SEYMOUR

Amiga, Atari ST

■ Kody do leveli: 10.VICTORY, 12.FRENZY, 14.CROWDED, 16.VOLTAGE, 18.PRIMATE, 20.TRIUMPH.

PC

■ Kody: 1) BSS, 2) JANE, 3) SEYMOUR, 4) BY, 5) DOCTOR, 6) DINOSAUR, 7) AND, 8) GREMLIN, 9) GRAEME, 10) ROB.

BUBBA'N'X

Amiga

■ Kody: 1) 111111111, 2) 16QTJQ7GLZ, 3) ?FVN4QR-CXM, 4) VXGXTMR3Y2, 5) Z4FX725QPT.

■ Kody: 2) 7LRRF3H6G7, 3) 9Y52DT7W7Q, 4) D58JT67IF3, 5) ?BJN27Q36D.

■ Kody: 2) VQ2H16HMK7, 3) PYG3127BJ5, 4) X333W3SR3R, 5) IKK3C?H1MN.

BUBBLE BOBBLE 2

Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz: BLRBJSBJ. Zaczynasz grę mając szybkie buty.

■ Jako PASSWORD podaj DDF-FA.

C-64

■ Gdy masz ostatniego ludzika, trzymaj cały czas fire. Gdy go stracisz, będziesz miał jeszcze 9 kredytów.

Atari ST
■ Rozpocznij grę, następnie F2 - przeskakuje jeden poziom, F3 - przeskakuje sześć poziomów, F5 - przeskakuje jedenaście poziomów.

BUCKY O'HARE

Nintendo

■ Kody: KNTZJ, 49J9J, LNTZJ, M8K56, 69MZW, 6QX4W. BUDOKAN

Amiga

■ Kiedy twój zawodnik wejdzie do hali, w której odbywa się turniej, odeczekaj dłuższą chwilę, nic nie robiąc. Pojawi się cień dinozaura

BUILDERLAND

Amiga

■ Kody: 1) BUILD1, 2) XOTTHA, 3) BEARBY, 4) OCTOPY, 5) DIABLO, 6) GOTHUS.

BUMPY

PC

■ Kody: 1) ACCESS, 2) BUTTON, 3) ISLAND, 4) PRETTY, 5) WINNER, 7) ZOMBIE, 8) LOVE-LY, 9) SYSTEM.

BUNDESLIGA MANAGER

C-64

■ Kup od razu Smolarka. To najlepszy piłkarz dostępny w trzeciej i drugiej lidze.

BURMISTRZ

C-64

■ Nigdy nie kupuj domów, tylko wieżowce. Kupuj szkoły - nie kupuj uniwersytetów. Dzięki temu będziesz ściągał większe podatki.

■ Program jest napisany w BASIC'u. Linia 296 - żywność, linia 294 - forsa.

BURNIN RUBBER

C-64

■ Nieśmiertelność - POKE 18432,173.

CABAL 1,2

C-64, Amiga

■ Nie żaluj magazynków na ciężarówkę. W czasie strzelania z ciężarówki wyleci granat. Gdy ciężarówka będzie jechała walnij ją tym granatem, a dostaniesz dwa następne.

■ Podezdas gry wpisz: SCHILKA. Od tej pory klawisz F2 przenosi do następnego poziomu.



■ Strzelaj do sanitariuszy (!!!), to otrzymasz dużo granatów.

■ PAUSE, a celownikiem można poruszać nadal. Trudno nie trafić.

C-64

■ W wersji na kasety: RUN/STOP - skipper leveli.

CANNON FODDER 2

Amiga

■ W czwartym etapie trzeciej misji wejdź żołnierzami na czerwoną platformę - przejdzieś level.

■ Aby przeskakiwać level, przejdź do ekranu mapy, przytrzymaj klawisz CTRL i wpisz „FODDER”. Powinna się pojawić biała ramka. Wróć do gry. Gdy naciśniesz ENTER pojawi się napis „Phase Complete”. Teraz możesz przejść do następnego levelu.

■ 1) Jeśli chcesz rozwalić wrogie działo bez użycia granatu lub bazoeki wejdź jednego żołnierza (tylko jednego) i ustaw się w odległości 3-5 cm od niego. Działo wybuchnie, a żołnierz przeżyje. 2) Wrogie pojazdy i działa mają na czubku migające światełka. 3) Na planszy, gdzie masz wlecieć helikopterem na śnieżne schody, na najwyższym stopniu stoją dwa bałwany. Za jednym z nich jest ukryta kamizelka kuloodporna. 4) Nie jedź do helikoptera jeepem tylko idź na piechotę - mniejsza szansa, że dostaniesz pociskiem z działka.

■ Gdy postrzelą jednego z twoich (będzie jęczał) podejdź do niego innym komandosem, a odda mu

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Przekrety - Civilization - Pokolenia; Great Naval Battles Guadalcanal - Anal Canal; Indianapolis - Indianiska Policja; Skeleton Crew - Miesiączka Szkieletora; Golden Axe - Złota Szlachetka; Krakout - Koniec Krakania; Mad TV - TV Polonia; Micromachines - Fiaty 126p; Prehistorik - Przedek Histeryka; The Incredible Machine - Mac Gyver'yzm; Oil Imperium - Olej od Ruskich; Ninja Spirit - Sake; Pipemania - Prostytucja; Super Frog - Skaczący Wytrzeszcz; Wings of Fury - Podpaski ze Skrzydełkami;

wszystkie granaty i bazooki (jeśli je ma), a następnie wyciągnie koppyta. W misjach 12.6, 19, 24.6 musisz stanąć na trzech płytkach równocześnie. Podłeci wtedy helikopter, do którego możesz wsiąść i wszystko porozwalać. Jeśli goni cię wrogi śmigłowiec możesz się schronić w dzungli lub we wsi, a w ziemi pod drzewami lub na skałach. Gdy wrogi helikopter wystrzeli w stronę twojego pociski kierowane, możesz je zestrzelić.

■ Na levelu 8.3 przejdź koło pięciu domków i idź na samą górę. Gdy zobaczysz palmę rzucić w nią granatami i weź gwiazdkę. Dostaniesz wysoki stopień.

■ Na ósmym etapie, w fazie z leśnym labiryntem, znajduje się 50 ukrytych bazook. Gdy idziesz przez las najpierw dojdź do prawego końca ekranu, następnie pójść do dolnej części obszaru (trzeba przepłynąć się przez rzekę) a następnie w lewo. Zobaczysz krzak, w który trzeba rzucić granatem lub zniszczyć bazooka. Potem wystarczy zebrać resztki.

■ Na poziomie „Deliverance” w południowo-wschodniej części mapy, za krzakiem, którego pilnuje tybulec znajdziesz 50 bazook. Na poziomie „Jeep jump” należy wykonać skok do wody i jak najszybciej wysiąść z jeepa (jest to najszybszy sposób). Bunkry z drewnianymi drzwiami (kolor brązowy) można zniszczyć za pomocą granatu lub bazooki. Przy nagrywaniu gry wpisz JOOLS jako nazwę pliku. Twój dowódca zostanie generałem.

■ W drugiej misji budynek wroga rozwalisz strzelając w pobliskie beczki.

■ W dwunastej misji w czwartym etapie w prawym górnym rogu planszy stoi bałwan. Trzeba go rozwalić. Zostanie po nim skrzynka, która daje nieśmiertelność. W dwunastej misji w szóstym etapie fabrykę można rozwalić działkami, które się na niej znajdują (trzeba strzelać w drzwi, aż do skutku). W misji 12 w etapie 6 wystarczy ruszyć jednym ludzikiem jak kamikadze w stronę helikoptera wroga niszcząc wszystko co wejdzie pod łufę (łącznie z helikopterem w czerwony za-

rówką na dachu). Potem zrób rundę dookoła fabryki rozwalając działka. Z prawej strony fabryki można wejść na działko (są tam schody). Teraz rozwal wszystko (hangary) naokoło fabryki, a potem strzelaj w drzwi. Jeśli drzwi nie wylecą to idź do działka w prawym dolnym rogu ekranu i strzelaj w dach fabryki – efekt murywany.

■ Na poziomie JEEP JUMP należy się rozpędzić, wyskoczyć i przeciągnąć kursor na drugą stronę ładu. Nie wysiadać tylko rozjeżdżać kołami z bazookami. Mają oni za słaby refleks, żeby cię trafić.

CAPTAN TRUENO 2

Spectrum

■ Hasło: 270653.

CAPONE

Amiga

■ Idź na front POST OFFICE i zestrzel kulę ze szczytu masztu flagowego. Ponowny strzał wyświetli ekran autorów, a jeszcze jeden spowoduje, że znajdziesz się w banku już jako nieśmiertelny.

CAPTAIN DYNAMO

Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako PURPLERAIN. Za pomocą klawiszy + - zmieniasz levela.

CAPTAIN GATHER

Atari

■ Kody do plansz: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHID.

Uruchom grę przez START + SELECT – daje dodatkowe 5 żyć. Na planszy tytułowej naciśnij START + SELECT + OPTION – będziesz mógł wybrać planetę, od której chcesz zacząć grę. Nazwy planet: 1. DELTA, 2. MIRAX, 3. DAVRO, 4. ROKEA, 5. KWANG, 6. MAGMA, 7. FORCE, 8. APHIO, 9. KERRV, 10. TRICK, 11. ATARI. Kiedy zginięsz, naciśnij jednocześnie HELP, START, OPTION, SELECT – zaczniesz od planety, na której zginąłeś, przy stanie 9 żyć.

CAPTIVE

Amiga

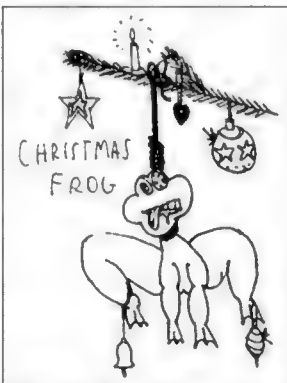
■ Kody do baz w misji drugiej: Masgot – TR, BL, TL, BR, Traphet – TL, BL, TR, BR, Phooel – TL, TR, BL, BR, Sodcket – BL, BR, TL, TR, Zaitet – TL, BR, TR, BL, Quelosod – TL, TR, BL, BR. Sol-

det – BL, TL, TR, BR, Mieusia – TL, BL, TR, BR, Pasdet – TL, TR, BL, BR, Leatod – BR, TR, TL, BL.

CAR VUP

Amiga

■ Wpisz na listę wyników jedno z poniższych słów: RJ,TOONE – nieskończona liczba żyć, BUMPER – nieskończona liczba bumperów, PUSSY CAT – dodatkowe 9 żyć, WOOARRGH – speed turn, WHOOPSIE – początek na prehistorycznym poziomie, ARNIE – 100000 punktów.



CARDIAXX

Atari ST, Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz RACHIEL, następnie naciśnij lewy SHIFT, a dalej H. Alternatywna metoda: napisz CAROLILY.

CARMEN SANDIEGO

■ Uruchom przez CARMEN CHEAT – będziesz miał cheat menu.

CARNAGE

C-64

■ Przytrzymaj dłużej Q, E i SHIFT – kasowanie gry.

CARRIER COMAND

Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz THE BEST IS YET TO BE. Następnie naciśnij + na klawiaturze numerycznej.

CASTLE

Amiga

■ Kody: 1) 392822, 2) 446364, 3) 984448, 4) 477444.

CASTLES

Amiga

■ Najpierw buduj mury, gdyż z nich mieszkający będą lali smole na przeciwnika.

PC

■ Odpowiedzi na pytania w: 1. 1295, 2. 1287, 3. 1323, 4. 1259, 5. MONTGOMERY, 6. SAVOY, 7. CCENARVON, 8. 13000, 9. 1158, 10. 1173, 11. 1187, 12. 1194, 13. 12, 14. 1200, 15. BARNABAS, 16. EDWIN, 17. EDITH, 18. GWNEDD, 19. OGRES, 20. GAWYTREF, 21. POWYS, 22. BEAN SIDHE, 23. FAERIE, 24. SEUE, 25. ANDRE, 26. 125000, 27. EXCELLENT, 28. 1215, 29. ABERFAROW, 30. ROGER.

CATCH'EM

Amiga

■ Kody do leveli: 10) ANTE-LOPE, 20) BACKSIDE, 30) DOMINION, 35) GRANDSON.

CATTIVIC

Amiga

■ Gdy stracisz życie i będziesz mgotał, naciśnij ESC. Przejdiesz do następnego etapu i to bez straty życia.

CAULDRON 2

C-64

■ Po wgraniu napisz POKE 23023,165 i dopiero teraz RUN.
■ Uruchoom przez SYS 23023,165 – nieśmiertelność. W grze trzeba znaleźć: księgę (jest na szczycie zamku), tarczę, puchar, koronę, nożyczki (są w lesie) i topór.

CAVE LORD

Atari

■ Naciśnij CTRL 1 – nietykalność ON/OFF.

CIVEMANIA

Amiga

■ Na każdym levelu wystarczy zebrać kilka jaj z gniazda jastrzębia i zanieść do jaskini. Klawisz F1 przenosi do następnego etapu.

CO MAN

PC

■ Wciśnij CAPS LOCK + NUM LOCK + SCROLL LOCK, a następnie wszystkie klawisze na klawiaturze oprócz tych trzech. Wyjdzie nieśmiertelność.

■ Nieśmiertelność – klawisz F1.

CENTURION

PC

■ Gdy bardzo potrzebujesz dużej ilości pieniędzy, przesun legion do najbogatszej prowincji, ogab ją i zwolnij z podatku. Rebelia nie wybuchnie na pewno.

■ Podczas bitwy wybierz FRONTIER (atak w linii) i SCRIPPO'S DEFENCE. Twój ludzie poczekają, aż wróg się zbliży i zaczną wymachiwać mieczami.

■ Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, zjedź na prawo i ruszaj tak szybko, jak się da. Na najprostszych poziomach gwarantowane zwycięstwo.

■ Podczas wyścigu rydwanów zjedź maksymalnie na prawą stronę.

■ Walki gladiatorów: Za przeciwnika wybierz któregoś z kocurków (zawsze musi być lepiej wytrenowany od ciebie). Podczas walki „trzymaj” dół. Kicius podejdzie i zacznie drapać cię w tarczę. Publikę to rajuje, a ty nie tracisz energii. Poczekaj aż zadowolenie osiągnie maksimum, wtedy musisz kota wykończyć (kiedy on uderzy, wstań, zadaj szybki cios, ponownie dół itp.)

CHAMPION DRIVER

Amiga

■ A oto i kody: 1 – INDIA, 2 – BRAVO, 3 – CHARLIE, 4 – FOX-TROTT.

CHAMPIONSHIP MANAGER

Amiga

■ Podaj swoje imię jako: MR. BULGARIA – 30 milionów.

CHAOS ENGINE

Amiga

■ Jako kod wpis: #P0BK4SNVHP2. Jesteś na drugiej planszy i masz 30 zł.

■ Kody dla jednego gracza: W H X 5 C D # 1 6 Z F N , NDTPH9NC1PH8. Dla dwóch

graczy: FJZ9184Y623D, YSZD5CDZOPZG.

■ Kody do leveli: 2. JDQV76 Z8MZTK, 3. W4T3BTMDZGMT, 4. NJB9FPB2P22. Inne źródło podaje: 1. 8MHTGWSJ3VZS, 2. #20CS179LVKX, 3. 9XXSCZC23V#8.

■ Kody. World 2: HWYNY(KPM-BZF, World 3: 3BVPYSBZ2BZF, World 4: 6KPS6S8CDG5V, Inne źródło: 1. L76BK4DCNRJN, 3) KTMKBKCT1MZ1N, 4) PZ8BKM N42LSN. Jeszcze inne: 1) 956VF59984BB, 2) 9YDHP559 84BB, 3) 9DKGPDJ984BB.

■ Kody: World 3) KTWHzQ TNKRZL, World 4) TYFGKH 6CYHRN lub TYFGVGQ3FH4Q. Staraj się trzymać wroga na granicy ekranu, to oszczędzi wielu przykrości.

■ World 1, The Forest: Level 1 – MUD RIVERS, level 2 – RINGS, level 3 – ROCKIES, World 2, hasło: 6TT5YDW6ZLS4, The Workshops, level 1 – MAZE, level 2 – TRAPS, level 3 – STEAM, level 4 – QUARTERS, World 3, hasło: 6YLOPI0FGLS4, Fortesque Mansion, level 1 – PITS, level 2 – CONFUSION, level 3 – REVERSE, level 4 – WAY OUT, World 4, hasło: 620GP9RFGLS4, The Cellars, level 1 – SEWER, level 2 – PUMP ROOM, level 3 – HALL OF MACHINES, level 4 – TIME FOR CHAOS.

■ Cheat codes: LXMZK8HS39Y, 4C32NLKVCBLW, T6PLY122FGSC, M8GLH2NNFGD0, SHLHJ4VVF LD, LQVH4MFB4JB3 (masa kasy dla gracza nr 1), 084NGD1#600#, B7WQLNH9711W.

■ Kody zależą od stanu gry w poprzednim poziomie.

PC

■ Jeśli masz tylko 2000 kasy, a jesteś w sklepie i chciałbyś kupić więcej życia niż tylko cztery (jedno życie = 500), to wejdź na

SUPER SUPERY**SUPER SUPERY****SUPER SUPERY**

Varia – Zwalczaj przeludnienie – Zabijaj bociany; Rosjanie – Nie, Rosjanki – Tak!; Samobójstwo to doniosły eksperyment o nieujawnionym rezultacie; Nie rób nic na siłę, weź większy młotek; Poznałem wczoraj moich rodziców, to świetni faceci; Wapno nieźle goni mnie do nauki ale nieźle się opieram; Twórcy Tajemnicy Statuetki milczeli przez rok, a teraz znów mogą mówić dzięki Panadolowi Extra; Dlaczego kogut nie ma rąk – bo kura nie ma małek; Ma pan bilet? Nie, ale dobrze wałęs za banki; Kiedy dziewicz jest jak elektrownia? Gdy ma kilo waty; Dlaczego blona nie odrasta – bo nie ma na to czasu; O! jaki ładny książd ma pierścionek! A kolczyki też?; Pianny żyje krócej; ale widzi dwa razy więcej; Fortuna kałem się tuczy; Kto rano wstaje ten leje jak z cebra; Tym chata bogata co ukradnie tata;

symbol życ i trzaskaj w spacj
najszybciej jak mozesz. Nim twój
szmal zleci do zera zdążyć kupić
nawet osiem życ! To samo można
robić kupując amunicję i inne ba-
jery.

CHARLOTS OF WRATH

Amiga
■ Podczas instruowania naciśnij
FIRE – zaczniesz grę. Poruszaj
joy-em – nieśmiertelność.

CHARLY

Amiga
■ Kody: 2. ROOM, 3. CLAW, 4.
NEST, 5. WORD, 6. FISH, 7.
AUNT, 8. RUSH, 9. TUBE, 10.
RICH, 11. HAIR, 12. SPOT, 13.
NAME, 14. EDGE, 15. DEEP, 16.
CASH, 17. SALT, 18. PACT, 19.
FIRE, 20. STAG, 21. LEAP, 22.
WORK, 23. GLAS, 24. LOOP, 25.
DARK, 26. ATOM, 27. TALK, 28.



COAT, 29. LOAD, 30. LIFE, 31.
PICK, 32. POST, 33. RING, 34.
GREY, 35. BEST, 36. DEAD, 37.
KNOB, 38. TASK, 39. BOSS, 40.
LAND, 41. FREE, 42. BANK, 43.
BABY, 44. STAR, 45. HINT, 46.
CHAT, 47. FOUL, 48. CALL, 49.
LINE, 50. BEER.

■ Zatrzymaj grę i napisz IN
A GARDENIN. Następnie T – ska-
sowanie czasu.

CHASE HQ

Amiga
■ Podczas gry naciśnij i przytrzymaj
lewy przycisk myszy oraz FI-
RE w joysticku i napisz GROW-
LER. Następnie T lub + – pełny li-
mit czasu.

ZX Spectrum

■ Na pierwszym poziomie, na roz-
wiedzeniu dróg walnij w pierwszy
palik – 50.000 punktów bonusu.

Atari ST

■ Wciśnij lewy przycisk myszy
i FIRE w joyu. Wpisz: CROWLER

i wciśnij RETURN. Teraz wciśnię-
cie T – kasuje czas.

CHASE H.Q. 2

Amiga
■ Aby znikły przeszkody na dro-
dze, podczas lądowania gry musisz
przytrzymać F5 i H.

CHIMERA

Atari
■ Zanim zjesz chleb, zniszcz nim
toster.

CHINA MINER 1, 2, 3

C-64
■ Nieśmiertelność do kolejnych
części: pierwsza: POKE
34623,234, druga: POKE
34624,234, trzecia: POKE
34625,234.

CHIPS CHALLENGE

Amiga
■ Kody do poziomów: 1) bdhp, 2)
jxmj, 3) ecby, 4) ycmj, 5) tqkb, 6)
wnlp, 7) fxqo, 8) nhag, 9) kere, 10)
vuws, 11) cnpe, 12) wvhi, 13)
ocks, 14) btdy, 15) coqz, 16) skkk,
17) ajmg, 18) hmjl, 19) mrhr, 20)
kgfp, 21) ugrw, 22) wzjn, 23) huve,
24) uniz, 25) pqgv, 26) yvyj, 27)
iogz, 28) uddj, 29) qgd, 30) bqzp,
31) rymz, 32) pefs, 33) bqsn, 34)
nqfi, 35) vdtm, 36) nxis, 37) vqnk,
38) bifa, 39) icxy, 40) ywfn, 41)
gkwd, 42) lmfu, 43) ujdj, 44) txhl,
45) ovzp, 46) hdqy, 47) lxpp, 48)
jysf, 49) ppxi, 50) qbdh, 51) iggi,
52) ppht, 53) cgnx, 54) zmge, 55)
sjes, 56) fcje, 57) ubxu, 58) yblt,
59) bldm, 60) zyvi, 61) rmow, 62)
tigw, 63) gohx, 64) ijpp, 65) upun,
66) zikz, 67) ggja, 68) rtdi, 69)
nlly, 70) gceg, 71) lajm, 72) ekft,
73) qcer, 74) mknh, 75) mjdv, 76)
nmrh, 77) thic, 78) grmo, 79) jinu,
80) evug, 81) scwt, 82) llio, 83)
ovpj, 84) uveo, 85) lebx, 86) flhh,
87) jyjs, 88) wzyv, 89) vczn, 90)
ollm, 91) jpqg, 92) dtmi, 93) rekf,
94) ewcs, 95) bifq, 96) wvhy, 97)
ioes, 98) tkwd, 99) xuvu, 100) qjxr,
101) rpir, 102) vddu, 103) ptac,
104) kwnl, 105) yneg, 106) nxyb,
107) ecve, 108) lioc, 109) kzqr,
110) xbao, 111) krjg, 112) njla,
113) ptas, 114) jwnl, 115) egw,
116) nxmf, 117) fpzt, 118) oscw,
119) phty, 120) flxp, 121) bpys,
122) sjum, 123) ykze, 124) tass,
125) myrt, 126) qrid, 127) jmwz,
128) fsla, 129) hean, 130) xhiz,
131) fird, 132) zyfa, 133) tigg,
134) xpph, 135) lywo, 136) lnzi,
137) hppx, 138) lujt, 139) vlhh,

140) sjnk, 141) mcje, 142) ucvy,
143) okor, 144) gvqx.

Amiga

■ Wpisanie podczas gry HRC spo-
woduje przeniesienie do następnej
planszy.

CHOPLIFTER

C-64
■ Nieśmiertelność – POKE
8011,173.

■ Samoloty nie ci nie robią, gdy
polecisz tuż przy ziemi i zahamu-
jesz gdy wystrzelą.

CHROME

Amiga
■ Kody: 1) START, 2) TRUTH, 3)
JELLY, 4) STORY, 5) CLOUD, 6)
MOUSE, 7) HUMAN, 8) FLOOR,
9) PAPER, 10) EARTH, 11) SPA-
CE, 12) GENAM, 13) APPLE, 14)
JUICE, 15) CHESS, 16) WORLD,
17) AUDIO, 18) LOGIC, 19) TI-
TLE, 20) VENUS.

CHRONOS

Spectrum
■ Hasło JING IT BABY daje auto-
matyczny strzał linią ciągłą.

CHUBBY CHESTER

C-64
■ Kody do plansz: 2) HJMKCF, 3)
PPBDA, 4) DFGKJP, 5) EFH-
FLK, 6) EMHNNJ, 7) KDNJHM,
8) ELIAML, 9) OOBKAI, 10)
HIKFBN, 11) JLNFGA, 12) BO-
GJKH, 13) GGJOAE, 14) AMD-
FEB, 15) AMDOEL, 16) BMEH-
GO, 17) BBDFEG, 18) AMFBFN,
19) HLJNBI.

■ Kody: 2) CKFPIJ, 3) OMCCAO,
4) NLAOMH, 5) MGPGLM, 6)
LGOHJN, 7) LDOJHM, 8)
JINCGL, 9) OLBHAC, 10) OJ-
BEPN, 11) FGJAOG, 12) LLO-
EJD, 13) BNEFGC, 14) JANBGB,
15) DIGKKC, 16) PHCMCD, 17)
NGPKNA, 18) PDBGAJ, 19)
JPMBGA.

■ Na ekranie tytułowym wpisz:
BUUURRP i naciśnij RETURN.

CHUCK ROCK

Amiga
■ Na ekranie tytułowym naciśnij
ESC, a potem wpisz jedno z nastę-
pujących zdań: FAST AINT THE
WORD, UNCLE SAMS, ITS FA-
IRY BOWBELL, SHE LOVES
CLEANING WINDOWS, LIFE IS
MY DREAM.

■ Przysłuchując się wesolej kapeli
jaskiniowców naciśnij ESC i na-
pisz UNCLE SAMS – nieogranic-
zona energia. Podczas gry napisz:

MORTIMER – zmiana strefy klawiszami funkcyjnymi, TURN FAME – klawiszami od 1.5 zmiana układu w dolnej strefie, ESTRANO – możliwość latania (SHIFT).

Atari ST

■ Po dwukrotnym naciśnięciu ESC na ekranie tytułowym, możesz wpisywać wszystkie cheat-y z wersji na Amigę.

CITADEL

Atari

■ Kody: 2) SPACE, 3) CLOUD, 4) ALPHA, 5) KAPRA, 6) IMAGE, 7) SUPER, 8) PANIC, 9) MAGIC, 10) ZEBRA, 11) DREAD, 12) BLAST, 13) SWORD, 14) RINGS, 15) PLUTO, 16) GENIE, 17) STORM, 18) SOLAR, 19) TRITT.

CITY SIMULATION

C-64

■ F1 – przywraca początkowy stan pieniędzy.

CIVILIZATION

Amiga

■ Kiedy chodzisz settlerem po drogach (ROAD) i masz ruch 0.1 to włącz mu fortyfikacje (F) i wyłącz naciskając lewy przycisk myszy. Masz ponownie 1 ruch.

PC

■ Jeżeli SETTLERS'em zirygowaleś tereny wokół swego miasta, naciśnij T, a wszystkie zirygowane tereny oraz miasto zostaną ukryte.

■ Naciśnięcie SHIFT+] i po kolei od 1 do 6 spowoduje wyświetlenie całej mapy. Naciśnięcie SHIFT + kolejno ~, 1, 2, 3, 4, 5, 6 pokaże ca-

łą mapę i będziesz mógł grzebać w miastach wrogów.

CJ IN USA

C-64

■ Na koncu trzeciej planszy, kiedy dojdiesz do człowieka z piłką, stań na podwójnej desce w rogu. Człowieczek podejdzie pod deskę i będzie czekał, aż zjeździesz. Wtedy rozwal go bombkami. Naciśnij Q – skipper leveli.

CLAUNOMANIA

Amiga

■ Kiedy kończą ci się strzały i sko-
ni, naciśnij HELP.

CLICK CLACK

Amiga

■ Kody: 1. 3518, 2. 6382, 3. 8427.
■ Następne kody: 2385, 5924, 1267, 7208, 6532, 5012, 6511, 8562.

CLOCKWISER

Amiga

■ Kody do leveli: 2) QWERTYUI, 3) HOTSSSS, 4) MANINANU, 5) KREZUWEE, 6) STALIOPA, 7) ZWEETSOK, 8) LAARSMIO, 9) PORFEDIE, 10) DERGENO, 11) IELBEDIE, 12) BRABEKIL, 13) PLUISJES, 14) ATSEWENT, 15) CHACHOLI, 16) PIOWARF, 17) JILSAPOI, 18) DRILBILL, 19) FLOSEPIL, 20) BLUBSALF, 21) MEGABYTE, 22) YABADABA, 23) KRAKAMIK, 24) KIKASTIK, 25) OKIDOKIH, 26) HATSEKIE, 27) OSSEFROS, 28) GRATGOPL, 29) HUIPERTU, 30) OLKEPOLK,

31) HATSJIEH, 32) GRUMPIER, 33) AIAKKIJA, 34) BRUMBIE, 35) KWEZELTA, 36) GRINOLDE, 37) RHINBOLD, 38) HUIFREZI, 39) OEPSADAI, 40) PEASHOUP, 41) HASHNIPO, 42) AKIRAJAN, 43) BEBIBOLK, 44) SPRITSOR, 45) FLUIMPIE, 46) GNEZOLIP, 47) PILIPOLT, 48) POLKAZAR, 49) SNOZALAF, 50) PRETOVYT, 51) BLAARZAK, 52) KWEENIET, 53) WALDRILK, 54) CHRIETIT, 55) SLISTOPI, 56) DRUIPIDO, 57) PLUGHOIK, 58) GROEZELT, 59) REMMELGK, 60) KROKKULN, 61) ALLEMAFP, 62) KIKELSTO, 63) PARAZAKS, 64) BIBOBATS, 65) PEPODROL, 66) HATSKIOO, 67) PERIDORO, 68) ADROPORI, 69) RUISLIBS, 70) FIDDELEH, 71) FOFOFORO, 72) PIELEMOS, 73) BIBELEBO, 74) BELLEBEE, 75) FIDELDOM, 76) ZWAZAZAZ, 77) BRAZMRAZ, 78) FLOBBED, 79) DIDELEE, 80) MALLABOO, 81) JITNEFOO, 82) SNITNEDO, 83) RUDOBORO, 84) BOLIBELI, 85) REFEKEN, 86) ZEBEDEBO, 87) BOODJING, 88) KRIKEPIK, 89) DIDODEDO, 90) SCHEBEDO, 91) NITNEJOO, 92) FITNEDOB, 93) LAUWMAUW, 94) VUUAUUMK, 95) VOELBOEL, 96) DUBBELUP, 97) DRIBELDI, 98) DROLZWAK, 99) KWAKSLAB, 100) FLABDRAB.

CLOUDS OF XEEN

PC

■ Przy lustrze teleportacji napisz (przenosi do): LORD XEEN – LORD XEEN, BOGUS – DITO, COUNT DU MONEY – DRAGON'S LAIR, SHOWTIME – END OF GAME, SHANGRI-LA – HIDDEN TOWN, I LOST IT – BONUS: MAGICAL SWORD.

CLOWNOMANIA

Amiga

■ Naciśnięcie podczas gry HELP daje więcej skoków i strzałów. Stosować można wielokrotnie.

CLYDE RYDCLIF

C-64

■ Naciśnij C = – nieśmiertelność, CTRL = ponowna śmiertelność, RUN/STOP – przerwa w grze.

COAL MINER

C-64

■ Naciśnij C = – następny poziom.



COBRA

C-64

■ Klawiszologia: F1 – kopnięcie, F3 – granaty, F5 – fioletki, F7 – podskok, RETURN – kucnięcie, * – wstanie.

COBRA STALLONE

Spectrum

■ W trakcie gry trzymaj wciśniętą spację. W ten sposób spowolnisz grę, będzie ona łatwiejsza. Nie musisz walczyć – znajdź jakieś odludne miejsce na górze i czekaj. Gdy pojawi się pulsujący sygnał

TRAGEDIA GRACZA: ŚMIERĆ JOYA!



możesz zejść i „pozjadać” hamburgery.

COLGATE

C-64

■ Naciśnij spację (pauza) i następnie BACKSPACE, przejdiesz do CHEAT MENU.

PC

■ Aby zniszczyć dom bakterii, stań przy nim i naciśnij F1.

■ Na planszy tytułowej naciśnij P L – nieskończona energia i bomby

COLONIZATION

PC

■ Kiedy jesteś na ekranie wyboru kraju koło Hiszpanii pojawi się czerwony prostokąt. Kliknij na nim, a rozpoczniesz grę w kraju SPRING, gdzie możesz kontrolować cztery narody jednocześnie.

■ Przytrzymaj klawisz ALT i wcisnij W+I+N. Masz dostęp do cheat menu.

■ Weź na warsztat (np. NCEDIT) plik MENU.TXT. Znajdź w nim linię @COLONIZOPEDIA i usun ją oraz wszystkie następne aż do @END. Odbroń plik nagraj na dysk i włącz grę. W menu głów-

ny zamiast opcji COLONIZOPEDIA zobaczysz opcję CHEAT, za pomocą której można dodać sobie oddziały, pieniądze i parę innych rzeczy.

COLOR'X

Amiga

■ Kody: 1. DSSX, 2. YXOH, 3. WETN, 4. QPTA, 5. TDJN, 6. CSWW, 7. TUEF, 8. PPNG, 9. VQGD, 10. ZVBE, 11. RCZO, 12. MJGA, 13. FOIA, 14. AXWH, 15. HHDP, 16. PBJJ, 17. KVVV, 18. PMFW, 19. TRTU, 20. PMDN, 21. QNUS, 22. TQZN, 23. MJRH, 24. FZFD, 25. NNZC, 26. GXTR, 27. RRYF, 28. APTA, 29. QSGX, 30. LWOE, 31. ZATF, 32. HMYL, 33. SBPW, 34. FGTG, 35. AXRS, 36. BHDY, 37. MYDY, 38. BXTQ, 39. CLKW, 40. YIVW, 41. FJLA, 42. NQZE, 43. PKTG, 44. UHHQ, 45. MZXW, 46. ZAVH, 47. RYEL, 48. NFJC, 49. UZRZ, 50. BRTQ, 51. PGNZ, 52. LXWZ, 53. HUGS, 54. YYGQ, 55. NYJE, 56. PLXZ, 57. HOQZ, 58. GKHR, 59. GKLM, 60. VSJK, 61. SGTP, 62. RAWA, 63. RTDA, 64. SCDM, 65. XSYE, 66. BCVC, 67. HHYE, 68. QVWM, 69. JVNS, 70. WCXJ, 71. YMDU, 72. TIJX, 73. DODO, 74. YKJP, 75. KEOD, 76. LMGK, 77. SXEQ, 78. PFTH, 79. QYYU, 80. GVVY, 81. VXEQ, 82. KYTL.

COLORADO

Amiga

■ Nieśmiertelność uzyskuje się po kolejnym naciśnięciu klawiszy od F1 do F10.

■ Po napotkaniu wojownika z długą włócznią na szczycie góry ucieknij w prawo, przeskocz przez przepaść i poczekaj na goniącego cię wojownika, trzymając strzelbę w pogotowiu. Wojowników siedzących na ziemi od razu zabijaj tomahawkiem.

COLORS

PC

■ Kody: 10) HUGO SUBS, 15) ELSZALLAS.

COLOSSUS CHESS

C-64

■ A – tworzenie własnych pozycji na szachownicy. P – pion, R – wieża, Q – hetman, K – król, B – gońiec, N – skoczek, W – białe, S – zmiana koloru. Naciśnięcie C= po

wykonaniu ruchu przerywa „myślenie” komputera.

COLOSSUS CHESS 4.0

Atari

■ Naciśnięcie ESC podczas ruchu komputera przerywa analizę.

COMANCHE

PC

■ Kiedy stopień sprawności twojej maszyny zbliży się do zera, przewrć misję naciśnięciem ALT Q.

■ Wejść do menu (ESC) i trzymając BACKSPACE wklep: KYLE. Da ci to dwie opcje więcej: „Reload” i „Fix Damage”.

COMMANDER KEEN

PC

■ Zdobyć pogo procentuje dwukrotnie wyższym zasięgiem skoku. ALT – wejście na pogo, CTRL – skok.

■ Naciśnij klawisze T+A+B dostaniesz dodatkowe strzały.

■ Przytrzymaj klawisze G+O+D. Możesz teraz przechodzić przez większość ścian i wrogów. Naciśnij F8. Gdy ekran zacznie migać wyjdź poza planetę i naciśnij CTRL. Dostaniesz się do jeszcze jednej planszy.

COMMANDO 1 i 2

C-64

■ W liniach 0860 zamień LDA 05 na NOP. Restart 0850.

COMMANDO 2

C-64

■ Gdy dojdiesz do bramy końcowej, stań po prawej stronie i strzelaj w lewo. Gracze z umiejętnością szybkiego strzelania mogą nie obawiać się kul przeciwników.

CONAN

Atari

■ Kombinacja CTRL-R ratuje z opresji.

CONFLICT IN VIETNAM

C-64, Atari

■ Kody startowe: 1) JEB STUART, 2) LELLOI, 3) WHITE WING, 4) SILVER BAYONET, 5) PEGASUS, 6) MUSCATINE, 7) LAMSON, 8) MAMELUKE THRUST, 9) ATTLEBORO, 10) NEVADA EAGLE, 11) MACON, 12) HENDERSON HILL, 13) MASHER, 14) CEDAR FALLS, 15) STARLIGHT, 16) JUNCTION CITY.

CONQUEST OF THE LONGBOW

PC

■ Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

CONTINENTAL CIRCUIT Amiga, C-64

■ Kiedy zapali się czerwone światło, pchnij joystick do przodu. Kiedy zapali się drugie czerwone światło, puść joy-a. Pchnij go ponownie do przodu natechnych miast po zapaleniu się zielonego światła – im szybciej zareagujesz, tym lepsze będziesz miał przyspieszenie.

CONVICTS

Atari

■ Klawisze **SELECT** i **OPTION** pozwalają wybrać lub pominąć dowolną planszę podczas gry.

CONVOY 1944

C-64

■ Po odpaleniu torpedy trzymaj naciśnięte **CLR** i **C** – torpedy zawsze trafią w cel.

COOL CROC TWINS

Amiga, C-64

■ Kody: 6. **TRIA**X, 11. **DREAM**, 16. **MUNGO**, 21. **JANKO**, 26. **HENRI**, 31. **DOORS**, 36. **FLOYD**, 41. **BRUNO**, 46. **MONEY**, 51. **HUMAN**, 56. **GIRLS**.

PC

■ Kody: 1-5) **AAAA**, 6-10) **BLOY**, 11-15) **ZARP**.

CORRIDOR 7

PC

■ Kombinacja klawiszy: **W**, **A**, **X** daje 100% zdrowia, pełno amunicji i wszystkie typy broni – kosztem punktów.

COUNTDOWN

PC

■ Po otwarciu bomby włącz **CAD** i pobaw się nim np. analizując pocztówkę. Po wyjściu, będziesz miał 246 sekund na rozbrojenie bomby.

CURSE OF ENCHANTIA

Amiga

■ Z wraku statku weź deskę. Zaczynając od lewej strony posuwaj się brzegiem strumyka i co małe ki krok odkładaj deskę. Gdzieś pośrodku uda ci się położyć ją wzdłuż. Teraz weź drugą deskę i połóż ją stojąc na środku pierwszej – masz most.

COVER GIRL POKER

Amiga

■ Napisz: **DANCEOFTHESEVENEILS**'a ... (ach ta wyobraźnia!).

CRACKDOWN

Amiga

■ Podczas pauzy napisz **SMURF**. Następnie naciśnij **F1** i **F2**. Teraz 1 – 999 żyć, 2 – 999 amunicji.

CRAZY CARS

PC

■ Na ostrych zakrętach wrzucaj luz, to nie wypadniesz.

CRAZY CARS 3

Amiga

■ Jeśli zaczniesz swą karierę od **BOSTON** to na pewno wygrasz.
■ Na starcie wpisz: **KOP**. Dostaniesz super przyspieszenie.
■ Kod na pieniądze: **19B37**.

CRAZY FOOTBALL SPORTS

Amiga

■ Pioruny, pięści itd. uruchamia klawisz **F2**.

CRAZY KONG

C-64

■ **POKE** 30624,173 – nieśmiertelność.

CREATURES

C-64

■ „Kaktus” padnie twoją ofiarą, kiedy strzelisz mu ogniem (długi **FIRE**) prosto w pysk.

CREATURES 2

C-64

■ Naciśnij **C** = podczas gry – nieśmiertelność. Po uzyskaniu nieśmiertelności, **CONTROL** na powrót pozwala być śmiertelnym.
■ Szerzej o tym samym. Nieśmiertelny (po naciśnięciu **C**) Clyde robi się biały, i jako taki nie może pić eliksirów, a także może mieć problemy z łapaniem ptaka. **CTRL** – powrót do śmiertelności. Przez rzeczkę w lodowej krainie zacznij przeskakiwać, kiedy pierwszy klocek po raz piąty zacznie się wyruzać. **RUN/STOP** – pauza.

CREEPERS

PC

■ Kody. Poziom **EASY**: 1) **STEVEISDOG**, 2) **PLKNDZRTVK**, 3) **TYNZXPFRFSJ**, 4) **KWFRT-FTCSF**, 5) **PYLNVDXZSH**, 6) **KJHDSLWCBD**, 7) **KGKNDPCBCX**, 8) **PLMKNIJPM**, 9) **PSFWLKCENMW**, 10) **SNCCHGWPGX**, 11) **YYRQMMNVZK**, 12) **PYRTHZDHS**, 13) **FMN-RXTKSLH**, 14) **FCBLGHPWRT**, 15) **CBSTPHQFCZ**, 16) **FDNDBSLZCX**, 17) **LLLVLSTKCM**, 18)

LRSYZQPYDN. Poziom **MODERATE**: 19) **CLCKNNMTTV**, 20) **PCNSPFZMDHM**, 21) **NLQQBDNMGN**, 22) **NNBTCCKGDY**, 23) **CTBTCDPSMY**, 24) **SSPQRNCXZZ**, 25) **NQMNDDBGGLN**, 26) **CSTQBSWLSF**, 27) **MCDNSMBXR**, 28) **SRTDSCHPRG**, 29) **QSWDRFTGYH**, 30) **YBYCYQRKNS**, 31) **BSGTPWHXW**, 32) **DMGDDFTZMB**, 33) **GPDLNSKYRP**. Poziom **CHALLENGING**: 34) **PPRSCCBNF**, 35) **WTHYRCHGNS**, 36) **JGLHXQKKNM**, 37) **BHRTYY-TRHB**, 38) **HSKPLYQWR**, 39) **NSLNCNPHWY**, 40) **KNSTKDNNSY**, 41) **BPJIKQTYXZ**, 42) **GWGLDYGPKH**, 43) **SSTRSFHTRV**, 44) **BLNDKNPOSS**, 45) **CRTHSTDQYS**, 46) **GMFMPLT-PLSK**, 47) **QPWRYTMCSEF**, 48) **NSDTFNCSD**, 49) **RLPZHTY-YRF**, 50) **FRNDLSNTZ**, 51) **ZFHQWQPSB**, 52) **TPLKRCBQQS**, 53) **MZVHQPSDPP**. Poziom **BRUTAL**: 54) **GJLMMQNVVP**, 55) **ZSNDFCZPKK**, 56) **BMNZXPYTW**, 57) **SPT-TNBVWRM**, 58) **JDWVCXMYTL**, 59) **CTSFTJBXN**, 60) **RWRQWTTXBD**, 61) **DPZLHGZVBD**, 62) **ZTBGNTLKF**, 63) **MBNKHGZXHN**, 64) **YRSFNCZPLS**, 65) **PHJKNSZPSC**, 66) **WLSNDRRNSC**, 67) **TMSQLSTMBB**, 68) **THNCG-BVGBV**, 69) **LMNKDNSFJG**, 70) **LMLCSMLFKP**, 71) **SPBDVZ-FGLM**, 72) **FFVBSXZCPL**, 73) **JFHKKGHXSJ**.

CRIME DOES NOT PAY

Amiga

■ Zastopuj grę i wpisz: **HEALTH BANK IS THE KING** – nieśmiertelność.

CRIME WAVE

PC

■ Jeśli na wyższych poziomach gnoją cię Ninja, to idź cały czas w kucki (**CTRL**), a ich gwiazdki będą przelatywać nad tobą.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Amiga

■ Kody do leveli: 2) **G5J73Q8HK**, 3) **H7T554Y9L**, 4) **83JSG62KI**. Inne: **F7J7G8FD8** – nieśmiertelność, **FC9036B47** – jesteś szybszy.

C-64
 ■ Do zanurzenia w wodzie potrzebne są pletwy i butla z tlenem (OXYGEN TANK) a do zwiedzania podziemi latarnia (TORCH).
 ■ Kody: 1) 0000, 2) 1969, 3) 2000, 4) 2010. Inna wersja 4) 2500.

CROSSFIRE

C-64
 ■ Nieśmiertelność – POKE 27625.173.

CRUISE FOR A CORPSE

Amiga, PC
 ■ Zabójcą za każdym razem jest Dick.
 ■ Save i Load uzyskuje się po naciśnięciu obu przycisków myszy naraz.

CRUSADE IN EUROPE

Atari
 ■ Kody startowe: 1) TORCH, 2) GARDEN, 3) ANVIL, 4) BOLE-RO, 5) MARKET, 6) FRANKLIN, 7) OMAHA, 8) COBRA, 9) DAVID, 10) TANGO, 11) ANVIL, 12) TIGER, 13) TOTALIZE, 14) OVERLORD, 15) SHERMAN, 16) BLUE COAT.

CRYSTAL CASTLES

Atari
 ■ Stań w lewym górnym rogu i podskocz – level do przodu i 10'000 punktów.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Amiga
 ■ Kody: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

CRYSTAL PALACE

C-64
 ■ W lewym dolnym rogu ekranu podskocz, a dostaniesz 10000 EXTRA POINTS.

CRYSTAL RAIDERS

Atari
 ■ Nieśmiertelność uzyskujemy naciśnięciem jednocześnie START i FIRE. Na pierwszej planszy stań w prawym górnym rogu – FIRE i tryzys levela do przodu.

CRYSTALS OF ARBOREA

Amiga
 ■ W menu postaci wybierz JAVEL, kliknij na ikonie butelki i wcisnij CTRL-V. Maksimum sił i umiejętności.

CRYSTALS OF ZONG

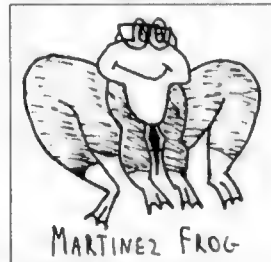
C-64
 ■ Znaczenie niektórych przedmiotów: Miecz – czasowa możliwość zabicia stworków, Pochodnia – odnowa czasu, Klucz – otwiera

jedną ze skrytek, Drabinka – przejście do następnego etapu. Inne pierdolki – punkty. Na dole ekranu małymi cyferkami jest zaznaczone, do skrytki z którego po-koju masz klucz i z których skrytek już wzięłeś przedmioty.

CUBE X

Amiga
 ■ Kody do leveli: 0: EAGLE, 1. HARD, 2. TIME, 3. LIBERTY, 4. FIGURE, 5. GOLEM, 6. SWORD, 7. MIRROR, 8. DRAGON, 9. SUCCESS, 10. STONED, 11. LIGHTNING, 12. FLAME, 13. PEANUT, 14. FOOD, 15. TABLE, 16. MONKEY, 17. DISC, 18. KNEE, 19. UNKNOWN, 20. HOT DOG, 21. AMERICA, 22. ZEUS, 23. LEADER, 24. PEACE, 25. GO HOME, 26. CODEING, 27. STRANGE, 28. SILENCE, 29. VOICE, 30. ATTACK, 31. SHIELD, 32. APPLE, 33. MANHATTAN, 34. BLACK, 35. PINK, 36. SWEET, 37. COLD, 38. ICE, 39. ARMED, 40. RETRY, 41. BOTTLE, 42. MONEY, 43. GOLD, 44. FOREVER, 45. EVERGREEN, 46. OLD, 47. POWER, 48. NOSE, 49. MARK LEVEL, 50. PEN, 51. INK, 52. DUNGEON, 53. MASTER, 54. KING, 55. LASER, 56. RAZOR, 57. SOAP, 58. SNOW, 59. PEOPLE, 60. WONDERLAND, 61. ALICE, 62. EDISON, 63. EINSTEN (albo: EINSTEIN), 64. BISMARCK, 65. BIRD, 66. PENGUIN, 67. T SHIRT, 68. MILK, 69. NAIL, 70. WATER, 71. KITCHEN, 72. RADIO, 73. CIGARETTE, 74. NEWSPAPER, 75. WAR, 76. TWILIGHT, 77. ZONE, 78. OIL, 79. EGGS, 80. CHICKEN, 81. HUNTER, 82. LINE, 83. PROGRAMME, 84. BOX, 85. HIT, 86. SONG, 87. ELEPHANT, 88. LION, 89. CROCODILE, 90. KILLER, 91. MURDER, 92. MISSISSIPPI, 93. NEW YORK, 94. DOWNTOWN, 95. RAT, 96. MAD, 97. CRAZY, 98. LICENSE, 99. PLANE LEVEL, 100. ZERO, 101. FIRE, 102. WOODEN, 103. BURIED, 104. EIRE, 105. GERMAN, 106. TANK, 107. WEAPON, 108. CAKE, 109. POTATOE, 110. PERISCOPE, 111. CUBE, 112. FIELD, 113. BATTLECRY, 114. HIDDEN, 115. OFF, 116. MISTAKE, 117. TURN, 118. HIERAR-

CHY, 119. ALLIANCE, 120. DOS, 121. MEGABYTE, 122. PERCENT, 123. BIKE, 124. TEMPLE, 125. ORACLE, 126. MYSTERIOUS, 127. SIGN, 128. CANDLE, 129. DREAM, 130. NIGHTMARE, 131. KNIFE, 132. CHAIR, 133. SAIL, 134. BREAKFAST, 135. LUNCH, 136. DINNER, 137. CHIP, 138. GAME, 139. JOYSTICK, 140. MICE, 141. YUNKYARD, 142. CABLE, 143. CALL, 144. BALL, 145. BOOK, 146. CAR, 147. ISLAND, 148. SPOON, 149. HAMMER.



CULTIVATION

Atari, C-64
 ■ Kody: 1) PLWDHII, 2) OMT-FJUY, 3) INAGKYR, 4) UBSHLTW, 5) YVDJMRA, 6) TCFKND, 7) RXGLBWG, 8) EZHMUTY, 9) WJNCAL, 10) TTKBXSX, 11) AWLUZPV, 12) SSMCAF, 13) PONXTGA, 14) FEBZWHW, 15) GRVASJD, 16) HFCTDKR, 17) JGXWELL.

CURSE OF RA

Amiga
 ■ Kody do leveli: 1. WOBBLER, 2. YEG, 3. CTHULHU, 4. LOVECRAFT, 5. TOMMYKNOC- KERS, 6. WATCHERS, 7. MID- GRAD, 8. UNICORN, 9. ISIS, 10. MIDNIGHT, 11. KAZGAROTH, 12. MISCATONIC, 13. THOR- BADIN, 14. MISHAKAL, 15. ABANASINIA, 16. EARTHMO- THER, 17. AZATOTH, 18. AKALLABETH, 19. SILMARIL- LION, 20. DRAUG, 21. SINDA- RIN, 22. OSSIRIAND, 23. MITH- RIL, 24. GLAURUNG, 25. ELBE- RETH, 26. THORON, 27. AMARTH, 28. THARGELION, 29. NAUGRIM, 30. MERE- MONT, 31. CAERWEDDIN, 32. STAHLRATTE, 33. MANDEL- BROT, 34. VON KOCH, 35. CHRISTUS, 36. JEHOVA, 37. 92E2JMP92E2, 38. RAWHE-

ADREX, 39. HELLRAISER, 40. PINHEAD, 41. DEVPAC, 42. EINSTEINIUM, 43. PROTACTINIUM, 44. PROMETHIUM, 45. JS BACH, 46. TOCCATA ET EUGA, 47. BRANDENBURG, 48. COLONIA CLAUDIA, 49. VOLKSGARTEN, 50. TERRA, 51. 64738, 52. 67802, 53. NIBELUNGEN, 54. HAGEN VON TRONJE, 55. DONAR, 56. SKIDBLANDIR, 57. DAGON, 58. SLAWOTSKI, 59. CULLINANA, 60. ARTA MYRDHYN, 61. ANNA MAGDALENA, 62. PHILLIP EMANUEL, 63. GRACELAND, 64. SOLLY ROGER, 65. GET FUNKY, 66. TWILIGHT, 67. DRAGONLANCE, 68. HATHEGA KLA, 69. INQUANOK, 70. KIRAN, 71. OUKRANOS, 72. THRAN, 73. ULTHAR, 74. THALARION, 75. NGRANEK, 76. CHATHURIA, 77. ENTROPIE, 78. HEISSENBERG, 79. LAPLACE, 80. SONA NYL, 81. DIFFERENTIAL, 82. INTEGRAL, 83. HYPERZYKLUS, 84. APPEL MANN, 85. CHAOS, 86. DYAKHEE, 87. DENDRIT, 88. NEURON, 89. DANKREAS, 90. PANAKREA, 91. UNORDNUNG, 92. DEUTSCHLAND, 93. GERMANY, 94. MUSIC TELEVISION, 95. JOHN BELUSHI, 96. RHYTHM N BLUES, 97. GLEICHRICHTER, 98. TRANSLATION, 99. CTHUGA.

CYBER PUNKS

Amiga

■ Podczas gry naciśnij jednocześnie: R + G + B + lewy klawisz myszy + FIRE w dżojstiku. Wówczas: F1-F5 – wybór misji, 1-4 – zmiana levelu, A – karabin, S – osłona, D – druid, Z, X, C – zmiana broni, lewy SHIFT – bomba. Wszystkie kody: 47174, 159361, 066990, 135642, 297797.

CYBERDYNE

C-64

■ Nie wchodź do komnaty ze świecą – czaszką w pierwszym etapie – nie ma stamtąd wyjścia.

CYBERDYNE WARRIOR 3+

C-64

■ Gdy wpadniesz do komnaty z czaszką i nie będziesz mógł wyjść, weisnij Q.

CYBERMORPH

Jaguar

■ Kody: 1) 1008, 2) 1328, 3) 9325, 4) 9226, 5) 3444. Gdy zaczniesz grę nie wpisuj od razu kodu tylko zbierz całą broń i życia na pierwszych planetach. Jeśli chcesz wejść do bonusu musisz na jednej z ośmiu planet w galaktyce znaleźć ciemnoniebieski pierścień.

CYBERNOLD 2

Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz: NE-CRONOMICON. Od tej pory klawisz N zmienia levela.

C-64

■ Kombinacja: FIRE + 9 przenosi do następnego poziomu.

■ Nietypowy skipper leveli: joy w pierwszym porcie skierować do góry.

ZX Spectrum

■ Zdefiniuj klawisz jako ORGY – nieśmiertelność.

Amstrad

■ Zdefiniuj klawisz jako YXES, a następnie normalnie – nieśmiertelność.

Atari ST, Commodore, Amiga

■ Na obrazku tytułowym napisać RAISTLIN i wcisnąć klawisz SPACE. Jesteś nieśmiertelny. N przenosi do następnej planszy.

CYBERPUNK

PC

■ Naciśnij ALT + CTRL + END. Da ci to odporność na zderzenia.

CYBERTRON

C-64

■ Znajdź niebieski prostokąt i klucz (znajdują się zawsze w in-

nych miejscach) przejdiesz do następnego etapu.

CYWILIZACJA

Atari

■ Zaraz na początku gry uruchom produkcję broni raketowej w każdym mieście. Odezwij kilka tur i zaatakuj nią Thora z każdego miasta (tam gdzie masz rakietę). Jeśli masz ich tyle co miast wroga, to praktycznie wygrałeś grę.

CZASZKI

Atari

■ Wpisz dwa razy KONFUCJUSZ – daje 50 żyć.

D-GENERATION

Amiga

■ Hasło do gry: DEATH.

PC

■ Przy komputerze na 84 piętze w 82 pokoju hasło brzmi: FAMILNE. Na końcu (po rozmowie z Derridą) jak najszybciej przejdź kolejne plansze, zaciągnij potwora do pokoju z laserem (podobny do anteny satelitarnej) i tam go zabij (naciśnij przycisk).

D-GENERATION

PC

■ Wpisz: USER NAME: seth, PASSCODE: ostrich. Wszystko na unlimited.

DAGOBAR

Atari

■ Kody: 1) 244, 2) 509, 3) 181, 4) 286, 5) 192, 6) 922, 7) 634, 8) 932.

DALLAS QUEST

C-64

■ Aby pozbyć się namolnego węża, wpisz: TICKLE CHIN.

DAM BUSTERS

C-64

■ Stanowiska: 1 – Kabina, 2 – Celownik przedni, 3 – Celownik tylny, 4 – Przyrządy, 5 – Mapa, 6 – Stery.

DAN DARE

C-64

■ POKE 23663,76; POKE 23604,88; POKE 23605,92; SYS

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Tonący brzydkiej się chwyta; Nie taki diabeł straszny jak mu dać w łapę; Ciało raz puszczone w ruch dalej puszcza się samo; Kobiety są jak drzwi: jak się nie trzaśnie to się nie zamknie; Z kim sobie pościeliłeś z tym się wypiszę; Uroda niektórych kobiet jest wprost proporcjonalna do wypitego alkoholu, a odwrotnie proporcjonalna do natężenia oświetlenia; Prochy bierziesz – w proch się obrócisz; Ten się śmieje kto ma żęby; Hasło dla doomych ludzi: w końcu to mój murek w tuowu ómieścić komós fónit owiur; Spanie – kliknięcie na łóżko; Jak człowiek stworzył Intela to Bóg zapłakał, a nam ziemniaki zaczęły z piwnicy czwórkami wychodzić; Życie jest jak pielucha – krótkie i zastrane; Po stracie zębów zwiększa się swoboda języka; Chcecia – największa przyjaciółka człowieka; Uwolnić rybki z puszek; Nie pójdę do nieba bo mam lęk wysokości; 1939 – początek światowego turnee Hitlera;

16384. Czas i energia nieskończoność.

ANGER FREAK

C-64

■ Na początku podaj datę 17.04.70.

DANGEROUS STREETS

■ Wybierz Lolę i trzymając joya w dół wcisnij AUTOFIRE.

DARK FORCES

PC

■ Kody do poziomów: 1) LASEC-BASE, 2) LATALAY, 3) LASEWERS, 4) LATESTBASE, 5) LADTENTION, 6) LARAM-SHED, 7) LAROBOTICS, 8) LANARSHADA, 9) LAJABSHIP, 10) LAIMPCITY, 11) LAFUEL-STAT, 12) LAEXECUTOR, 13) LAARC. Specjalne kody: LA-REDLITE – zatrzymanie przeciwników, LAPOSTAL – max. broni i amunicji, LAIMLAME – nietykalność, LACDS – super mapa z detalami, LARANDY – szybsze przeladowywanie, LADATA – twoje namiary, LABUG – schylasz się niżej (tryb „insect”), LAPOGO – wyłącza sprawdzanie wysokości, LASKIP – zmiana poziomów, LANTH – teleport, LASKIP – zwycięskie zakończenie, LAJABSHIP – skok do etapu JABBA SHIP, LATALAY – skok do etapu TALAY, LASEWERS – skok do etapu SEWERS.

■ W pierwszej misji na lądowisku statku kosmicznego po prawej stronie jest wnęką, po otwarciu małych drzwiczek znajdziesz EXTRA LIFE.

DARK SIDE

Amiga

■ Naciśnij 2+8+ FIRE to zobaczysz digitalizowane zdjęcia programistów.

DARKMAN

Amiga

■ Po rozpoczęciu gry napisz ME-ACULTA – nieśmiertelność.

DARKNESS HOUR

Atari

■ W trzecim etapie w komnacie z drzwiami i dwoma przepaściami, wskocz do pierwszej dziury – znajdziesz się na górze; idąc w lewo ominiesz drzwi.

DAS BOOT

PC

■ Spróbuj załadować torpedę, której nie masz – zwiększy to ilość już posiadanych.

DATASTONE

Amiga

■ Na ekranie z wynikami naciśnij F10 – cenna informacja.

DATER 2

C-64

■ Na planszy tytułowej wpisz: SLIME! – włączysz Cheat menu.

DAYLIGHT ROBBERY

Atari ST

■ Kody: 1. FIRST, 2. DRILLS, 3. ZOOOOO, 4. BUSHES, 5. MAYHEM, 6. XAMPLE.

DAYS OF THUNDER

Atari ST, Amiga

■ Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i napisz COMEFLY-WITHME – możliwość latania. F1...F8 – przełączanie widoków.

DEATH MASK

Amiga

■ Gdy zginiesz i pojawi się kamienna płyta, a potem obraz zrobi się czarny, naciśnij klawisz ESC (jak najczęściej) do pojawienia się czerwonej planszy. Wcisnij teraz FIRE i nic nie rób – przeniesie cię do następnej planszy.

■ Kody: 1) 0000, 2) 52385, 3) 22428, 4) 84843, 5) 22087, 6) 38641, 7) 06395, 8) 33224, 9) 35527, 10) 48962, 11) 65074, 12) 62438, 13) 28383, 14) 85325, 15) 10769, 16) 25324, 17) 43542, 18) 62156, 19) 84678, 20) 57093, 21) 29264, 22) 47446, 23) 75330, 24) 82855, 25) 58474, 26) 38392, 27) 55276, 28) 68163, 29) 75156, 30) 70948, 31) 54334, 32) 39814, 33) 52262, 34) 73164.

DEATH TRACK

PC

■ Chcąc uniknąć trafienia przez rakietę, ostro zahamuj.

DEATH TRAP

Amiga

■ Na pierwszym ekranie po włożeniu dysku naciśnij prawy klawisz myszy.

DEATHRIDE

C-64

■ + – odporność na kule.

DEFENDER 2

Atari ST

■ Chwilę po rozpoczęciu gry napisz RAVEN. Następnie I – niewidzialność, N – skipper leveli.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga, C-64

■ Podczas przemieszczania wojsk lub nocnego ataku na zamek możliwe jest trzykrotne uzyskanie wsparcia od Robin Hooda. Kiedy



komputer poprosi o wybór terenu, wybierz zielone pole obok Nottingham (las), a potem dany rejon.

■ Po podbiciu terytorium naciśnij H+J+K+L – otrzymasz 1024 rycerzy.

C-64

■ Aby pokonać przeciwnika celuj kopią powyżej tarczy, a poniżej szyi. Gdy będziesz blisko naciśnij FIRE.

■ Księżniczkę ratuj tylko wtedy, gdy Saksoni mają jeszcze jakiś zamek. W przeciwnym razie nic nie zyskasz. Nie kupuj więcej niż 255 żołnierzy, rycerzy i katapult, bo przekreślisz licznik.

■ Podczas turnieju wygrasz rundę trafiając kopią przeciwnika. Jeżeli trafisz w konia, stracisz wszystkie ziemie, tylko stan armii i złota pozostanie bez zmian.

■ Nocne wypadki na obce zamki przeprowadzaj, kiedy masz pusto w kasie. W razie niepowodzenia nie odczujesz haraczu, wynoszącego połowę stanu kasy.

■ Zamiast kolejno atakować terytoria obcego lorda, wystarczy zdobyć jego zamek rodowy.

■ Kiedy grozi ci atak na twój zamek, zmobilizuj wszystkie rezerwy i wyprowadź je w pole. Kiedy przeciwnik zaatakuję zamek, siła jego obrońców będzie taka, jak armii w polu. Po wygraniu bitwy wystarczy połączyć armię, podważając liczebność sprzed bitwy.

■ Wcisnij R podczas lądowania się bitwy – możesz wziąć do ataku i obrony po 1024 rycerzy.

DEFENDER

Amiga

■ Wpisz: G O A T Y (ze spacjami).

C-64
 ■ Podczas wybuchu wcisnij szybko RESTORE. Potem zacznij normalnie grę – twój pojazd będzie większy niż zwykle.

Atari ST
 ■ Kody: LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY.

DEFLEKTOR

Amiga
 ■ Klawiszami + oraz – można zmniejszać lewele.

DEJA VU

C-64
 ■ Antidotum: Bisodiumitis (na biurku doktora). Strzykawkę znajdziesz w pojemniku na śmieci w pokoju tortur za barem. Przedmioty do odszukania: DIARY (520 S. KEDZIE), NOTEBOOK leży na nocnym stoliku (626 AUBURN ROAD), DOCUMENT na biurku Ace'a (934 WEST SHERMAN).

DELIVERANCE

C-64
 ■ SPACJA przenosi do następnego etapu.

DELIVERANCE SCOOPLEX

Amiga
 ■ Naciśnij CTRL i DEL. Z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się tam gdzie zapragniesz, a nawet przenikać przez ściany. Klawisze F1-F9 przenoszą do następnych poziomów.

DENARIS

Amiga
 ■ Naciśnięcie Z po wyborze gry daje tzw. Training Mode. Przelącz następnie mysz do portu 2 i przytrzymaj prawy przycisk w czasie ładowania.

DENNIS

Amiga
 ■ Gdy zobaczysz jakąś przepaść, śmiało skacz, czasami zdarza się, że są to ukryte przejścia, czasami są w nich dodatkowe życia.

DEPTH DWELLERS

PC
 ■ Kombinacja klawiszy: CTRL + ALT + I włącza/wyłącza tzw.

GOD MODE (nieśmiertelność, nieskończona amunicja itd.).

DESCENT

PC
 ■ GABBAGABBAHEY – włącza tajne kody: SCOURGE – uzupełnia uzbrojenie; MITZI – wszystkie klucze; RACERX – nieśmiertelność; GUILLE – niewidzialność; TWILIGHT – uzupełnia tarcze; FARMERJOE – umożliwia przejście do innego poziomu.

DESERT STRIKE

Amiga
 ■ Kiedy skończysz ci się amunicja, włącz i wyłącz mapę (F10).
 ■ Kod do 10 żyć: BQQQAEZ.
 ■ Kody do leveli: 2) JQJLZLS, 3) TLOHOAN, 4) VTTTIOE. Inna wersja: 2) OQOHRAK, 3) TLJJOAQ, 4) WTEKJVT. Jeszcze inna wersja: 2) AQJAMHII, 3) TLOBOAT, 4) BTKBKLA. Aby obejrzeć zakończenie wpisz: WVNFLT lub BVCIYRF lub WIIWFLC.

■ Po wystartowaniu z fregaty, nadleć na ląd i trochę postrzelaj. Teraz naciśnij HELP, a następnie po naciśnięciu F10 sprawdź opcję STATUS. Okazuje się, że misja jest ukończona. Działa na wersji z nieśmiertelnością.

■ Pozbieraj bezbronnych żołnierzy, a następnie siadaj na ładowisku – energia. Kody do misji: 2. KQJMTD, 3. JLLOLF, 4. EEIITRS, 5. BVNIRD. W innych wersjach: 2. EQAZHJR, 3. WLLOBEP, 4. WEPWVJL, zakończenie: PVFQCQ, lub: 2. KQJQITZ, 3. JLOLLRF, 4. ETOETRB, koniec – BVYNIRU. Podczas gry F10 – wyswietla mapę.

■ W miejsce hasła wpisz: TQQQLOM. Masz 5 żyć. Jako hasło wpisz: HARDCASE. Będziesz miał bardzo dużo amunicji.

■ W misji trzeciej w jednej z wydm w głębi lądu kryje się dodatkowe życie, ale uwaga na gościa z bazooką. Aby przejść do misji SCUD BUSTER z 715000 punktów, należy wpisać kod: TQJMLQX. Kody: 2) TQOHLQX, 3) OLELAHF, 4) TTTTBHU, 5) IVNPSIU

■ W misji trzeciej z dwunastu jeńców (na jachcie) wystarczy uratować dziesięciu. Wyrzutnie rakiet schowane są pod wydmami. W misji czwartej (już pod koniec) najpierw zrób dziurę w samolocie, potem uratuj naszego człowieka i skończ rozwalając samolot. Bunkry, w których trzymają cywilów należy rozwalić strzelając w ich wejścia (około trzech rakiet). Wszystkie misje: wszystkie budynki warto rozwalić, gdyż często kryją wewnątrz amunicję, paliwo, a nawet dodatkowe życia. Kody: 2) BQAAAAEF, 3) JLHLLRM, 4) BEPQKLX, 5) FVPNNEH.

PC
 ■ Kody: 2) CMMKSM4, 3) CMNF8MMMK.

DETECTIVE

C-64
 ■ Przydatne informacje. Sejf znajduje się za obrazem, syzfy to 210319. Tytuł książki w bibliotece: 101 DETECTIVE STORIES. Sekretne przejścia są w piwnicy, w pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni. To ostatnie prowadzi do piwnicy. Do kopert wkładaj tylko rzeczy oznaczone literką E.
 ■ Przy martwym Dinglesie znajdziesz mały klucz (small key). Weź go i otwórz nim pudelko w szafie w pokoju Dinglesa.
 ■ Syzfy do sejfu pod obrazem: 21031919.

■ W kuchni jest tajne przejście do piwnicy a z tamtą do salonu. Z pokoju REVERENDA jest przejście do pokoju MAJORA. Klucz znaleziony w płaszczu otwiera pokój BENTLEYA i gabinet.
 ■ W kuchni znajduje się tajne przejście, szukaj go lupą.

DETROIT

PC
 ■ Przed grą włącz SMARTDRIVE (lub inną kasę dyskową), będzie znacznie szybciej chodzić.

DEUTEROS

Amiga
 ■ Po zdobyciu bazy nie przyłączaj jej do imperium, dopóki nie wzbo-

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Złote myśli – Panie spraw bym nie mówił wszędzie i na każdy temat; Dzięki harakiri Japończycy mogli pokazać światu swoje prawdziwe wnętrza; Gdzie kucharek sześć tam cyków dwanaście; Dłaczność chłopcy nie mają piersi – bo by im skóry na jaja nie wystarczyło; Ale gowno! powiedziała babcia kłozetowa zaglądając do sracza; Ludzie jedzą gowno – miliony much nie mogą się mylić; Lato jest piękne do pewnego stopnia – powiedział Celsjusz; Nie wszystko złoto co daje my narzeczonej; Jak sobie podchmiesz tak się wyśpisz;

gaci się o nowe myśliwce. Kiedy przeciwnik atakuje twoją bazę, przełącz obraz na widok bazy i poczekaj na koniec walki. Po odwołaniu alarmu przełącz na ikonę samoniszczącego (SELF-DESTRUCTION), a następnie uruchom i ponownie wyłącz bombę – baza ponownie należy do ciebie, wraz z 50 ekstra myśliwcami.

■ W SURFACE STORE naciśnij dwukrotnie SHIFT C – nieograniczona ilość towarów w magazynie.

Atari ST

■ Jeśli chcesz zdobyć bazę wroga bez walki, wyleć ze swojej bazy z jedną jednostką paliwa.

FEIYPL, 7. NNMNWRWB, 8. TNWYRWAG, 9. YTMGFRTA, 10. YYRNMGAR, 11. IOFOFOAT, 12. OIELSTWI, 13. YTAIBNGW, 14. OIEIEYI, 15. GIBGIBAW, 16. TYWTPRWI, 17. IYRPLWLS, 18. YYELIBYP, 19. NNMNYPBS, 20. LIBGIPTS, 21. GIBOLNIO, 22. NNSFWBE, 23. OPPBREP.

DIAMENTY

C-64

■ 1. PLWDHII, 2. OMTHJUX, 3. INAGKYR, 4. UBSHLTW, 5. YVDJMR, 6. TCFKNE, 7. RXGLBWG, 8. EXHIMVTJ, 9. WAINCAL, 10. TTKBXSN, 11. AWLUZDV, 12. SSMCAFX, 13.

SMOWDAK, 87) LENOIWN, 88) ANEZAST, 89) WTTDMMO, 90) SYWIEYO, 91) MSOANKA, 92) YAZMTOE, 93) KWDEYNT, 94) OSINSES, 95) NZATATW, 96) EEMYWWZ, 97) TDESSOO, 98) WZNAZZD, 99) OITWEDA, 100) ZEYSIDIE.

DIE HARD 2

C-64

■ Jeśli nie możesz zebrać przedmiotów, które zestrzeliłeś – naciśnij spację.

DIGI DUCK

Atari

■ Równania dla wszystkich poziomów: 1) $8 \times 2 - 7 \times 3 + 5 = 0$, 2) $2 + 3 + 4 + 5 - 6 = 8$, 3) $9 \times 8 / 4 - 7 - 6 = 5$, 4) $4 \times 4 - 4 - 4 = 4$, 5) $7 - 1 - 4 \times 3 + 8 = 2$, 6) $7 + 6 - 8 \times 2 + 3 = 0$, 7) $9 / 2 + 7 / 2 - 5 = 0$, 8) $3 / 2 + 9 - 5 / 2 = 8$.

■ Na planszy tytułowej napisz DE JET – 99 życ.

DIMO'S QUEST

■ Kody: 10) DHCLBNQG, 11) HKLBBDTO, 12) HUFSAOLD, 13) MUBEHCXO, 14) MXBCJAO, 15) MBAREDOX, 16) QXBGNCHP, 17) IXBECJMG, 18) DQINDFGT, 19) VEQGILDR, 20) JFKCHSBT, 21) RFOAIDL, 22) NOQMBKDP, 23) XKRBLECJ, 24) TFCRBOPH, 25) TDODIENH, 26) BGKCDJEJ, 27) UJMAICRR, 28) JMACHSDI, 29) JKUAAGEX, 30) UJPALBUG, 31) ILMDDFHP, 32) PFOGCDLV, 33) VLMOGCEN, 34) MCNDLOBS, 35) MDEQBCLR, 36) SBBJCOAK, 37) RALBTKCC, 38) HUKPCFPM, 39) FRAIETCV, 40) KSGAMHO, 41) NTDMICEQ, 42) MBGFJCEI, 43) GRBLIDJK, 44) BKDGQBUIH, 45) HRCNEIBJ, 46) CGRBBFDM, 47) BCHSDXEQ, 48) OICPELAA, 49) LAIEPCTO, 50) KEHOCEPI. THE END.

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

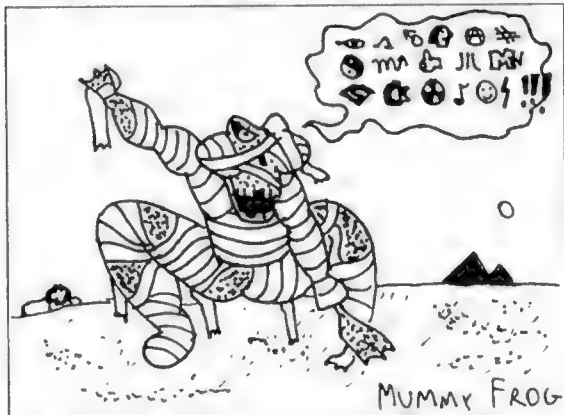
Amiga

■ Kody: 1) DINODICK, 2) JURASSIC, 3) DINOSORE, 4) DINOMITE.

DIZZY - DOWN THE RAPIDS

C-64

■ W grzybie znajduje się trampolina. Kod do edytora poziomów: PKIMONSIHVH – czasami nie działa.



Gdy doleć do bazy wroga dryfując, uruchom opcję dokowania i po wyłączeniu mechanizmu samoniszczącego zdobądź bazę bez walki. Na dodatek w bazie znajduje się 200 lub więcej DRON'ów.

■ Po wynalezieniu tłumacza (COMMS POD) możesz wymienić surowce z humanoidami. Za jeden surowiec otrzymujesz zawsze jednakową ilość drugiego, który mu odpowiada. Pary surowców: IRON – SILICA, TITANIUM – COPPER, CARBON – ALUMINIUM, HELIUM – DEUTERIUM, GOLD – PALADIUM, METAN – HYDROGEN, SILVER – PLATINUM.

DEVIOUS DESIGN

Amiga

■ Kody: 1) IYESLWYS, 2) PPFBGWNL, 3) MPSSLORB, 4) GIWBIATAT, 5) IYRAGGOW, 6) YL-

DDNXTGA, 14. FEBZWHWM, 15. GRVASJD, 16. HFCTDKR, 17. JGXWELL, 18. KTZRSMN, 19. LYADFNV, 20. MHTEGBX, 21. NJWRTVA, 22. BUSFYCW, 23. VADGHXD, 24. CBETJZR, 25. XCRYUAG, 26. ZDFHATY, 27. AEGJBWJ, 28. TFTUCSA, 29. WGYADDC, 30. SHHBEIE, 31. DIJCFRG, 32. EJUDGFI, 33. RKAEGHG, 34. FLBHITY, 35. GMEGJYJ, 36. TNDHKAH, 37. YOELIC, 38. HDEJMUE, 39. JRGKNAG, 40. URHLOBI, 41. ASIMPKG, 42. BTJNRDM, 43. CUKORED, 44. DVLPSFR, 45. EWMRTGS, 46. FXNRUHV, 47. GYOSIVW.

■ Kody: 74) OYMSWAD, 75) LKILSJL, 76) AOLAMCW, 77) INOWYJM, 78) CESSKYK, 79) ZTLMOKN, 80) YWAYNMT, 81) KOWKEH, 82) MZSOTLO, 83) IDMNWDL, 85) OAKTZLM, 86)

DIZZY HOLDING

Amstrad

■ **PLASTIC RAINCOAT** – ochrona przed deszczem, **CAN OF INSECTICIDE** – ochrona przed pajakami, **A MINERS HARD HAT** – ochrona przed jabłkami spadającymi z drzewa.

DIZZY

C-64

■ Przedmioty i ich zastosowanie: **A MUCKY GREASE GUN** – użyj koło wagonu, wagon się odsunie; **GHOST HUNTERS LASER** – zrzuć ubranie na ducha; **FREE ACME BIRD** – zabija niebieskie ptaki; **A STRONG COWBAR** – rozwal wejście obok drzewa; **A CLOVE OF GARLIC** – zabija czerwone ptaki; **THE GRAVEYARD KEY** – otwiera chałupę; **CAN OF INSECTIVES** – zabija pajaki; **FLASK OF TROLL** – wrzuć do garnka; **A PLASTIC RAINCOAT** – chroni przed kroplami deszczu; **A BURNING TORCH** – podpal tym garnek; **VAMPIRE DUX FEATHER** – wrzuć do garnka; **A GLEAMING EMERALD** – użyj obok złotego posążka z lewej strony, a odsunie się; **A SHARP DIAMOND** – użyj na linii lodowej, winda będzie działać; **A BROKEN HEART** – daj posagowi; **A MINER HARD HAT** – rozwała jabłka; **PURSE OF GOLD** – użyj na wiadrze; **CLOUDS SILVER LINE** – wrzuć do garnka; **A CAN OF 3 IN 1 OIL** – otwórz most, użyj na złotym kole z liną; **A HORSESHOE MAGNET** – potrzebny jest w labiryncie, podnosi kraty; **THE GARDENER SPADE** – użyj z prawej strony lewego drzewa w Ground Sound, będziesz miał wykopany dół; **RUSTY BOLT OUTTERS** – uruchom w kopalni na lewo, na trawie; **A MUSHROOM TROWEL** – wejdź do dziury, którą wykopałeś i użyj na zielonej trampolinie; **A LEPRECHAUNS WIG** – wrzuć do garnka; **A BOTTLE OF DAY ICE** – użyj na wodzie, woda zamrznie (w dziurze); **A RUSTY OLD PICK** – użyj na kamieniu w przejściu; **A JEWELLED DAG-**

GER – użyj na czerwonym drewnie (w górze lodowej); **A PROTECTIVE AMULET** – chroni przed kulami czarodzieja. Gdy włożysz wszystkie potrzebne rzeczy do garnka, na końcu дай **EMPHY POTION BOTTLE**, teraz użyś **FULL POTION BOTTLE** – trzeba go użyć koło czarodzieja na górnym podęście.

DIZZY 3

C-64

■ Natrętnego ptaka odpędzaj naciśkając **FIRE** – aż do skutku.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK

PC

■ Harę daj św. Piotrowi, da ci on w zamian serek. Włóż go do pudełka i połóż koło myszy. Żeby przejść trolla, należy położyć koło niego mysz, troll ucieknie.

DOG FIGHT

Amiga

■ Gdy wylądujesz (nawet w szczyrim polu) uzupełniaś automatycznie paliwo i amunicję.

DOGS OF WAR

Amiga

■ Aby stać się nieśmiertelnym, musisz wpisać: **TIMBO** i nacisnąć **F5**, a jeśli chcesz szybko przejść układ to: **TIMBO** i **P**.

DOJO DAN

Amiga

■ Podczas gry wpisz: **WOOLANKIDKICKSBUTT** – będziesz miał nieskończoną liczbę żyć. Klawisze: **S** – osłona, **F8** – zmienia level, **F9** – następna sekcja.

DOMAN

Amiga

■ Gdy pojawią się opcje, wpisz: **SRAMNAPC** – trochę więcej żyć, **KALASHNIKOV** – podczas gry wybierz kuszę. Niespodzianka.

DOMINATOR

Amiga

■ Nieśmiertelność zapewnia wpisanie do tablicy High Score słowa **SHAFT**.

DONK

Amiga

■ Zawsze na końcu zbieraj diament leżący najbliżej wyjścia, inaczej możesz nie zmieścić się w limicie czasu.

DONKEY KONG JUNIOR

Atari

■ Wpisz **BOOGA** trzymając **SHIFT**. Uruchom grę, teraz **K** – unieszkodliwia potwory, a **S** – przenosi na następny poziom.

DOODLE BUG

Atari ST

■ Wciśnij spację i nie puszczać jej, wpisz: **FIRE WALK WITH ME** – niewidzialność.

Amiga
■ W czasie gry wciśnij równocześnie litery: **S, E, G, A** i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wyłączyć czas, uzyskać nieśmiertelność lub zmienić level.

DOOFUS

Amiga

■ Kody: 1.2) **OZ15YS**, 1.3) **PH16TB**, 1.4) **PJ69JP**, 2.1) **ZR6189**, 2.2) **HK94DV**, 2.3) **RR13RV**, 2.4) **XH37ZT**, 3.1) **PK49FD**, 3.2) **KB15HL**, 3.3) **LV18PV**, 3.4) **BY87PY**.

PC

■ Kody: 1.2) **TREADOR**, 1.3) **SUNDRIES**, 1.4) **MANDARIN**, 2.1) **CURCHILL**, 2.2) **EUROKISS**, 2.3) **ANANASIA**, 2.4) **DAIQUIRI**, 3.1) **HIGHBALL**, 3.2) **PARADISO**, 3.3) **NIGHTCAP**, 3.4) **KORKKIRI**.

DOOM

PC

■ Możesz nagrywać przebieg gry uruchamiając ją w taki sposób: **DOOM-DEVPARM-WART*-SKILL * FILENAME**, gdzie pierwsza gwiazdka to numer epizodu, druga numer mapy, a trzecia poziom trudności (1 – najłatwiejszy) **FILENAME** to nazwa pliku, w którym ma być przechowywany przebieg gry. Po nagraniu demo odtwarza się poprzez uruchomienie gry przez: **DOOM-PLAYDEMO FILENAME**, gdzie jako **FILENAME** należy podać nazwę pliku zawierającego nagraną grę. Gdy uruchomisz: **DOOM -NOMONSTERS** żaden potwór nie pojawi się w trakcie gry.
■ Na końcu gry, walcząc ze spidermanem, podpuść go tak, by kilka jego serii trafiło inne pałające się

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Przekrety – Ace of Aces – Wybielacz nad Wybielacz; Defender of the Crown – Obrona Częstochowy; Dogs of War – Wojna Psów; Megalomania – Syndrom Naczelnego; Wolfenstein 3D – Wilk z Napięciem na 3 Kola;

w pobliżu potwory. Gdy te rzucą się na niego, stań poza zasięgiem jego strzału i patrz jak wykańczają go potwory. Beczki z benzyną są bronią bardzo użyteczną jeśli uderzysz je pięścią tak by poleciały w kierunku wroga.

■ Wpisz IDBEHOLD – na górze ekranu ukaze się specjalne menu (ulawień) ale tylko przez kilka sekund. Wcisnąc teraz odpowiednią literę możesz wybrać m.in. całą mapę, niewidzialność, kombinezon ochronny, np. IDBEHOLD5 – olbrzymia siła, IDBEHOLD8 – kombinezon ochronny, IDBEHOLD1 – niewidzialność, IDBEHOLDV – chwilowa nietykalność, IDBEHOLDA – ujawnienie całej mapy, IDBEHOLDL – włączenie wszystkich świateł. Wpisanie IDSPISPOPD umożliwia przechodzenie przez ściany, a dwukrotne wpisanie IDDT – pokazuje na mapie pozycje wszystkich strażników i obiektów (jednokrotnie pokazuje tylko ściany).

DOOM 2 PC

■ Uruchom plik SETUP i naciśnij F1. Ciekawe menu. Podczas gry, nie wykonując żadnej innej czynności napisz na klawiaturze: idlev 31 – wgra się pierwszy level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D, idlev 32 – wgra się ostatni level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D.

DOUBLE DRAGON C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako NEIL HARDING.

DOUBLE DRAGON 3 PC

■ Walcząc z Kleopatry używaj tylko pięści. W pozostałych przypadkach wal kopami z wyskoku.

DOUBLE TROUBLE C-64

■ Kody: 1. START, 2. WAVE, 3. THREE, 4. PEACE, 5. BREAK, 6. HOSE, 7. SEVEN, 8. EIGHT, 9. BLOCK, 10. TRYIT, 11. WHITE, 12. LAMER, 13. WEIRO, 14. BLACK, 15. HEART, 16. CROSS, 17. BRAIN, 18. ERROR, 19. ARROW, 20. CLOCK, 21. EAGLE, 22. MAGIC, 23. SNAKE, 24. LEVEL, 25. BONUS, 26. DEATH, 27. DREAM, 28. POWER, 29.

DRIV, 30. CRIME, 31. GRAVE, 32. NINJA, 33. QUEEN, 34. CREAM, 35. SWORD, 36. AMIGA, 37. BLOOD, 38. DWARF, 39. GHOST, 40. DEVIL, 41. NIGHT, 42. STONE, 43. THUMB, 44. UEWEL, 45. LUXUS, 46. PARTY, 47. PROF, 48. SLINE, 49. ABYSS, 50. FINAL.
■ Naciśnij C= – skipper leveli.

DR. CHAOS Nintendo

■ Kod do pierwszej planszy: 640CHXN99KAR53KW54.

DRACONUS Atari

■ Uruchom grę trzymając SELECT. W komnacie z gasienicą hustającą się na linie wskocz na najwyższą półkę. Dostaniesz 500 punktów i 10 dodatkowych zionię ogniem. Nie zawsze skutkuje. Jeśli zabijesz się podczas przemiany, możesz stać się nieśmiertelny.

C-64

■ Do komnaty Serakosa nie wchodzi, lecz wskakuj. By go zabić strzel mu w łeb 10 razy kulą żywego ognia.

DRAGON BREED Amiga, Atari ST,

■ Podczas gry wpisz: TERRIFIC. Teraz L – zmienia levele, F3 – nieśmiertelność.

■ Podczas gry napisz IREM – nieśmiertelność.

DRAGON NINJA Atari ST, Amiga

■ Po rozpoczęciu gry napisz TERRIFIC. Odtąd klawisz F3 – dodatkowe życie, a L (na ST kombinacja F3 oraz L) – następny level.

DRAGON SCAPE Amiga

■ Naciśnij TAB. Teraz klawisz Z przetrzuca do następnego levelu.

DRAGON SPIRIT Amiga

■ Naciśnij F9, napisz DRAGON HEAD i naciśnij F10.

DRAGON Atari ST

■ Naciśnij CAPS LOCK i napisz DECEFFINATED.

DRAGON'S LAIR Amiga

■ Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c” – 99 żyć po odczytaniu gry.

■ Po włączeniu gry wcisnij szybko RETURN i wpisz: GET MOR-

DOC DIRK. Gra „przejdź się” sama.

■ Po załadowaniu gry poczekaj na listę autorów (credits) i wcisnij kombinację klawiszy: ESC+R+/+L+N+7. W ten sposób możesz obejrzeć całą grę jako demo.

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym naciśnij ZERO oraz RETURN i napisz GO-DIRKGO.

DRAGON'S LAIR 2 PC

■ Podczas dema wpisz DIRK i naciśnij FIRE – autoplay gry.

■ Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c” – 99 żyć po odczytaniu gry.

DRAKHEN Amiga

■ W sekcji kreacji bohaterów podaj imię jako 313115927. Na kolejne pytanie o imię odpowiedź SUPERVISOR. Podczas gry naciśnij CTRL.

DRILLER C-64

■ Klawiszologia: Q/W – obrót lewo/prawo, – przechylenie się na boki, P/L – widok góra/dół, strzałka do góry/= – lot do przodu/do tyłu, U – obrót o 180 stopni, I – statystyka, R/F – wznoszenie się/opadanie, A/Z – zmiana kąta obrotu pojazdu w oknie ANGLE, S/X – zmiana długości kroku w oknie STEP.



SKRZYNI 95
10 PRACZAK - OPIKARSKA
REPERTORYJ OF TROJACKA

DRI-P

C-64

■ Kody do poziomów: 01-05) L53AXW, 02-00) 12AQ1W, 02-05) 1A14RU, 03-00) AGAKIX, 03-05) A0I23A, 04-00) EFR213, 04-05) GDE23A, 05-00) FFR234

DROP ZONE

Atari

■ Naciśnij SPACJĘ – wszystko ginie. Każdy inny klawisz – niewidzialność. Efekt czasowy.

DRUID

C-64

■ POKE 34068,173 – energia, POKE 35787,233, POKE 35788,0 – energia w wodzie, POKE 37095,0 – broń. Uruchom przez SYS 12200 lub SYS 5120. Posiadacze przystawek FINAL muszą dodatkowo wykonać rozkaz KILL.

DUCK TALES

PC

■ 1) Przed każdą podróżą odwiedź wyspę z wagą (ISLE OF MACARONE) i zostaw tam swój pieniądze. Później, gdy podczas lotu rozbijesz się, nie będziesz musiał płacić, bo nie będziesz miał czym.

Amiga

■ Przy skoku do basenu z pieniędzmi przytrafia cię FIRE, a zawsze znajdziesz szczęśliwą monetę, która daje 1000 \$.

■ Gdy jesteś w górach i stoisz przy jaskini to wejdź do niej – przeniesie cię w górę lub prosto w łapy niedźwiedzia, zaryzykuj! Staraj się nie rozbijać samolotu. Im jesteś bogatszy tym więcej płacisz za zniszczony samolot.

■ Najłatwiej jest zdobyć kasę w DUCK BILL ISLAND, RONGUAY, KENYA GAME RESERVE, BORNEO, XANADU, YELLER STONE PARK. Wystarczy zrobić zdjęcia odpowiednim zwierzętom.

DUCKULA

C-64

■ FIRE + dół – następna plansza.

DUKE NUKEM

■ Naciśnij równocześnie BACKSPACE i PAGEDOWN – dostaniesz max. amunicji i wszystkie kłucze.

DUNE

PC

■ Gra zawiera kilkanaście urywków z filmu Davida Lynch'a „DUNE”, a nie ma o tym słowa w instrukcji programu. Aby je obejrzeć należy kliknąć kursorem na książce znajdującej się w lewym dolnym rogu, gdy aktywny jest standardowy widok „oczami Paula”. Przewracając stronnicę czasem można dostrzec coś co wygląda jak kawałek taśmy filmowej (w prawej górnej stronie kartki). Wystarczy wtedy najechać na nią kursorem, kliknąć, przyciemnić światło i dać się ponieść atmosferze niesionej przez obrazy doskonale uzupełnione nastrojową muzyką TOTO. Nowe stronice książki (Kronika Diuny), są dopisywane w miarę rozwoju sytuacji w grze, co daje dodatkową motywację do jej ukończenia (no, może do dojścia do momentu, gdy Jessica powie Paulowi, że jego oczy są już całkiem niebieskie, bo potem nie ma już dalszych filmików).

■ Koniec bitwy można przyspieszyć udając się na czerwiu do miejsc gdzie się ona toczy. Ukazę się wtedy opcja umożliwiająca zmasowany atak, kończąca bitwę w kilka sekund (co wcale nie przesądza o jej wyniku). Jeśli Fremen odmówią pracy, zmień ich specjalizację na „army”, a potem ponownie na „spice”.

■ Zniwiarkami możesz kosić żołnierzy nieprzyjaciela. Uwaga! Swoich też!!

Amiga, PC

■ Kilka rad, które uchronią cię przed porażką: nie próbuj wody życia, dopóki Jessica nie pozwoli ci na to. Nie wysyłaj Fremenów z północy do zamieszkujących na południu – przestaną pracować i będziesz musiał ich rozdzielić. Z przemytnikiem (SMUGGLER) można się targować (ARGUE) – obniżenie ceny nawet do połowy. Sprzęt możesz odebrać dopiero po zaplaceniu. Zanim zrobisz zakupy, sprawdź wyposażenie (EQUIPMENT) poszczególnych szczytów.

■ Budynki wroga zdobywa się wchodząc ludźmi dotąd, aż budynek wybuchnie. Potem kliknij na

budynek i napraw go. Nie da się w ten sposób zdobyć OUTPOST, WOR, HOUSE OF IX.

■ Nie każ Fremenom walczyć ani ćwiczyć walk póki nie spotkasz STILGARA. Nie handluj z przemytnikami, twoi ludzie nie lubią tam chodzić. Sporadycznie kup jakąś lepszą broń. Rób bez gadania wszystko co każą ci LETO, DUNCAN i reszta wujków.

DUNE 2

Amiga, PC

■ Gdy atakujesz wieżyczkę, ustaw się w prostej linii (pionowo lub poziomo). Następnie odjedź jedno pole w bok. Jeśli teraz zaatakujesz, wieżyczka cię nie zauważy i nie odpowie na ogień. Podczas pracy Harvestera najedź na niego myszką i klikaj tak szybko jak się da. Zniwiarka zacznie zbierać o wiele więcej.

■ Jeżeli przeszkadzają ci czerwie, dokam je zniwiarkami (Harvester). Czerw po zjedzeniu paru zniwiarek zdechnie, a ty i tak dostaniesz nowe. Warunek – posiadasz tylko jedną rafinerię i jednego Harvestera.

PC

■ Aby przejść w swoje ręce budynek wroga, należy ostrzeliwać go dotąd, aż będzie miał mały (cienki) czerwony pasek w DAMAGE. Wtedy należy wstrzymać atak i wejść do budynku jednostką pieszą!

DYNA BLASTER

Amiga

■ Kod do ostatniej bazy – UAHFTHEP.

■ Kody: RAKRJGCP, MUFWOWTN, UAOKLSEU, UAGKTVEN, VAGKTPEU, RCCVPJPN, RUNHGTPC, UAGKTENE, RUAGHTND, MUVEENG, RVNHGVNP, RANAVWNC, RUAAWVNN, RAANQHEC, UAVVIUC, RUYANMNL, MCYNNQET, MCHNQJET, MAKCBQRZ, RAWAPGLP, RUKAGPPU, RARAPGPU, MKZNOGSH, UCLHOSGA, MARCHJKT, RAWNBHBS, MAWCBBKC, UAZKBPBZ, RAZYQSZV, RALYQSZS, MAEEQGHR, UXBKJWUG, MAEEHWKP, RAOZPIPC, MCKA-

BIVN, UCEOTSEN, UCOOVIRU, RULOLNZN, UABFVSRU, RA-OZMIPN, UCEOTJEP (ostatnia plansza).

■ Kody: 1.2 - UAOWIQEE, 1.3 - UKFLHLVG, 1.4 - UAYKOSEN, 1.5 - UKBZJMVG, 1.6 - UAOKLIEN, 1.7 - UKFZJTVG, 1.8 - UAYKOJEP, 2.1 - UKBZWGVG, 2.2 - UKRZSWVK, 2.3 - UKRZSGVG, 2.4 - UANKTEEE, 2.5 - UAKKVORA, 2.6 - UAVKVORE, 2.7 - UAVKVERA, 2.8 - UANKTPEZ, 3.1 - UAKKOVRA, 3.2 - UKHZHWSV, 3.3 - UAVVIVRU, 3.4 - UANVGEEN, 3.5 - UKZHMHSV, 3.6 - UAVVIORN, 3.7 - UAVVIERU, 3.8 - UANVGPEP, 4.1 - UANVBQZU, 4.2 - UAGVBJZE, 4.3 - UAVVQOGA, 4.4 - UANVBSZE, 4.5 - UAKVQIGA, 4.6 - UKFHEVHV, 4.7 - UAEVQOGA, 4.8 - UAYVTBPP, 5.1 - UKBHJOHG, 5.2 -

UAOVLPNP, 5.3 - UKHHHOAG, 5.4 - UAKVOGTN, 5.5 - UAKVLGTA, 5.6 - UAVVLGTE, 5.7 - UAVVLWTA, 5.8 - UAKVOHTZ, 6.1 - UAKVVM-TA, 6.2 - UALKBMPN, 6.3 - UKYZNSAG, 6.4 - UAHKBNNZ, 6.5 - UARKQNGA, 6.6 - UAKQNGE, 6.7 - UKNZEJUT, 6.8 - UAKQTGZ, 7.1 - UARKIMGA, 7.2 - UKNZHIUK, 7.3 - UAK-KLTGU, 7.4 - UARKONGN, 7.5 - UARKLLGU, 7.6 - UKNZIJUK, 7.7 - UACKLNGU, 7.8 - UAR-KOMPG, 8.1 - UKVOSOVG, 8.2 - UAZFTNEN, 8.3 - UAC-FVBRU, 8.4 - UAHFTWEN, 8.5 - UARFVGRU, 8.6 - UACFVGRN, 8.7 - UACFQWRA, 8.8 - UAH-FBHEZ.

PC

■ Wpisz HUDSON SOFT. Klawisze od F1 do F8 przenoszą po różnych światach a 1-8 zmieniają plansze.

Atari ST

■ Wpisz: UKKZSIKG, start od levelu 2.4.

■ Cheat codes: Level 1: UXYWW-VVG, UXOWMNVV, UWOWO-JVG, MKZLOLYL, UUYWH-TEU, MOOLOGCN, UXOWH-

MVW, MUKWONCE. Level 2: MUVEOSTP, UUGWWGEN, UBRLVVVG, UOCZWEN, UWNKVEVG, UAGKVEEN, UXVKWHSJ, UWNKVVVH. Level 3: UANKVJZA, MUBE-OSCP, UOHZHGRA, MWEHH-ZY, MXEEIOEY, UUVKHBRE, UKHZHHST, UOZZHWRZ. Level 4: UBBHHIHT, MUBCNNRP, UUGVNLZU, UUNVNMZI, UANVQSZU, OWOVOGKH, MXFCMGLH, MAKIQEG. Level 5: UAKVVTTU, UAOVIHPE, MONNTWYC, UXKVMPAV, MUECVGYN, UBHHOWAK, UXVVPAG, MCANWQAE. Level 6: UAKKMIKU, MXCCP-STY, MWCCGBCA, MOLN-PIHC, MBLAIWNK, UCHZQNK, UBHZQLNG, UBZZQTNH. Level 7: MXCE-TJPK, UAVKITKU, UWK-KINNK, MWEESNNA, UWVKINNV, MUBEVKN, UCZZOTKP. Level 8: MBGA-GIEK, MCKAGILN, UWOFVJGZ, UWFVIGY, UUYFW-TUL, UCAOVILR, UOAOW-THL, MOCAEHNK.

■ Kody (co piąty): 1-5) UAYWI-SEA, 2-5) MUVENTT, 3-5) UOZZHHRU, 4-5) MKAAELNY, 5-5) MBHNSPVH, 6-5) MBLN-GHNA, 7-5) MBAASWNH, 8-5) MUNENBPV, 8-8) MANEBINY (ostatni).

■ Kody: MOHAETP, UXGKW-BVK, MKNAOSEY, UBZZOEST, MKYAEIYH, MCNAHMLC, MVCEOVT, UXNKWLLT, MXCCVLCH, MXEEMPPN, MWCCGBCA, UUKKMIKU, MAEESLKN, MANEBSN, UB-BOVIGY, UAYFVJVG.

DYNAMITE DUX

Amiga

■ Kody: 1.2 - UAOWIQEE, 1.3 - UKFLHLVG, 1.4 - UAYKOSEN, 1.5 - UKBZJMVG, 1.6 - UAOKLIEN, 1.7 - UKFZJTVG, 1.8 - UAYKOJEP, 2.1 - UKBZWGVG, 2.2 - UKRZSWVK, 2.3 - UKRZSGVG, 2.4 - UANKTEEE, 2.5 - UAKKVORA, 2.6 - UAVKVORE, 2.7 - UAVKVERA, 2.8 - UANKTPEZ, 3.1 - UAKKOVRA, 3.2 - UKHZHWSV, 3.3 - UAVVIVRU, 3.4 - UANVGEEN, 3.5 - UKZHMHSV, 3.6 - UAVVIORN, 3.7 - UAVVIERU, 3.8 - UANVGPEP, 4.1 - UANVBQZU, 4.2 -



UAGVBIZE, 4.3 – UAVVQOGA, 4.4 – UANVBSZE, 4.5 – UAKVQIGA, 4.6 – UKFHEVHV, 4.7 – UAEVQGTGA, 4.8 – UAYVTBPP, 5.1 – UKBHJOHG, 5.2 – UAOVLHPN, 5.3 – UKHHHOAG, 5.4 – UAKVOGTN, 5.5 – UAKVLGTA, 5.6 – UAVVLGTE, 5.7 – UAVVLWTA, 5.8 – UAKVOHTZ, 6.1 – UAKVVMAT, 6.2 – UALKBMPN, 6.3 – UKYZNSAG, 6.4 – UAHKBZN, 6.5 – UARQKQGA, 6.6 – UACKQNGE, 6.7 – UKNZEJUT, 6.8 – UARKQTGZ, 7.1 – UARKIMGA, 7.2 – UKNZHIUK, 7.3 – UACKLTGU, 7.4 – UARKONGN, 7.5 – UARKLLGU, 7.6 – UKNZJUK, 7.7 – UACKLNGU, 7.8 – UARKOMPG, 8.1 – UKVOSOVG, 8.2 – UAZFTHEN, 8.3 – UACFVBRU, 8.4 – UAHFTWEN, 8.5 – UARFVGRU, 8.6 – UACFVGRN, 8.7 – UACFQWRA, 8.8 – UAHFBHEZ.

■ Napisz CHEAT na ekranie tytułowym. Klawiszami F1..F6 zmieniasz levele.

DYNASTY WARS

Amiga

■ Kiedy pojawi się obrazek tytułowy, naciśnij F1 – będziesz mógł zmieniać levele.

Atari ST, Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz CHEAT MODE. Wtedy F2 – skipper leveli.

DYTER 07

C-64

■ Podczas gry wpisz JUWA i jesteś nieśmiertelny.

Amiga

■ Napisz GIBB zaraz po pojawieniu się ekranu tytułowego: W – pomaga w walce, L – skipper leveli. Napisz CASTOR – nieśmiertelność, F1..F4 – zmiana broni.

E-MOTION

Amiga

■ Ne ekranie tytułowym napisz tytuł gry; następnie naciśnij F1..F4.

E-SWAT

Amiga

■ Spauzuj grę i napisz: JUSTIFIEDANCIENTSOFMUMU.

C-64
■ Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.

EAGLE'S NEST

C-64

■ Przechodząc kolejne pomieszczenia nie zbieraj amunicji do końca. Będzie ona potrzebna w drodze powrotnej do windy.

EARTH SHAKER

ZX Spectrum

■ Kody: 4. HEAD IN THE CLOUDS, 5. HUSH TOED ICELAND, 6. DIAMONDS OF MINE. Wpisywanie hasła: naciśnij start i poczekaj około 5 sekund. F – mapa levelu.

EAT MY PHOTONS!

Macintosh

■ Wciśnięcie Command-W na ekranie misji pozwala na skok do dowolnego levelu. Niekóre klawisze: R – zmienia zasięg radaru, Z – wybór celu, ESC – samozniszczenie.

ECO QUEST 2

PC

■ Kombinacja otwierająca sejf: 582.

ECOSTATICA

PC

■ Wskazówki: 1) W jednym z pokoi jest zielona szafa, możesz się w niej schować gdy goni cię malpud lub co innego. 2) W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym leży nóż. Gdy weźmiesz nóż, stół się na ciebie rzuci. 3) W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (zbroi nie radzę używać). 4) W jednym z pokoi jest kominek, gdy potwór cię goni wejdź tam, a wyskoczysz przez komin na dach. 5) Tam gdzie była dziewczynka jest pokoi, w którym możesz odpoczywać.

EDO THE DUCK

Atari ST, Amiga

■ Naciśnij lewy klawisz myszy – skipper leveli.

EGGMAN

Amiga

■ Kody: 1-8. IVANA, 9-16. NINJA, 17-24. ANITA, 25-32. KOTHUT.

C-64
■ Kiedy popełnisz błąd, naciśnij RUN/STOP.

ELECTRO BODY

PC

■ Kody do II poziomu: 9,2,4,1 – J, 7,4,1,1 – K, 1,1,3,1,1 – P, 7,2,10,6 – Q.

ELEPHANT ANTICS

Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz ITCHY ARSEHOLES – nieśmiertelność.

■ Naciśnięcie RUN/STOP przenosi do następnej planszy.

C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

ELF

Amiga

■ Napisz: CHOROPPOO.

ELIMINATOR

Amiga

■ Naciśnij HELP na ekranie tytułowym i podaj jeden z kodów: 2) AMEOBA, 3) BLOOOP, 4) CHEEKI, 5) DOINOK, 6) ENIGMA, 7) FLIPME, 8) GEEGEE, 9) HANDEL, 10) ICICLE, 11) JAMMIN, 12) KIKONG, 13) LAPDOG, 14) MIKADO.

ELITE

Amiga, Atari ST

■ Jeśli walczysz z policją lub piratami, skacz w nadprzestrzeń – klawisz G. Handluj żywnością.

■ Niekóre kody: 6354. AND, 7414. SEATS, 7511. THE, 8112. DRIVE, 9311. THE, 14341. WORLDS, 15232. HYPERSPACE, 16211. A, 17111. ON, 22211. LOCATE, 25112. COBRA, 27112. ARE, 27212. SHIPS, 29221. SMALL, 33121. MISSILE, 34124. OWN, 34427. THE, 35112. SHIELD, 36321. LEVEL, 36411. SINCE, 40114. AT.

■ Ładowanie: podłóż blisko stacji, skieruj się w stronę planety, odłóż kawałek, zahamuj, zawróć, przyspiesz i wyląduj.

C-64

■ Klawiszologia. W przestrzeni – kapsuła ratunkowa (jeśli masz).

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Pchła to owad, który zszedł na psy; Kto cię spłodził – to cię pomścę; Firma Intel wpadła na pomysł, żeby procesory zamiast nóżek miały ręczki – będą lepiej się trzymać płyty i nie będą śmierzdziać; Jak zwą babcię kłozetową – Pisuadessa, a dziadka – Kałboy; Co zrobić gdy gołąb narobi komuś na głowę – podziękować Bogu, że nie dał krowom skrzydeł; Przychodzi Inspector Gadget do burdelu, wybiera panią – mówi Raz, Dwa, Trzy, Bolec Start; Nowy czas w gramatyce angielskiej – Present Fucked Continous; Co to jest – zielone i stoi pod latarnią – kurwa nie z tej ziemi;

4 – widok całej galaktyki, 5 – system, w którym się znajdujesz, 6 – wiadomości o wybranej planecie, 7 – ceny na wybranej planecie, 8 i 9 – informacje o tobie, INST/DEL – pauza, CTRL/HOME – powrót do gry (z pauzy), F1, F3, F5, F7 – widoczki, E – system antyrakietowy (jeśli masz), T – odbezpieczenie rakiet, U – zabezpieczenie rakiet, M – wyrzucenie rakiet, C – autopilot (jeśli masz), V – wyłączenie autopilota, C= – bomba elektronowa (jeśli masz), SPACE – szybciej, ? – wolniej, J – przyspieszenie czasu, S i X – góra dół, – stery boczne, A – strzał z lasera, CTRL+H – skok międzygalaktyczny. W bazie: 1 – zakupy, 2 – sprzedaż, 3 – kupno wyposażenia, @ – SAVE / LOAD, F1 – wylot z bazy, 4, 9 – j.w, INST/DEL – zaniechanie wykonywanej operacji. Na mapie galaktyki i mapie lokalnej: F – szukanie planety, D – odległość od wybranej planety.

■ POKE 46848,201 nieśmiertelność.

ELITE 2 FRONTIER

Amiga

■ Tips do zdobycia masy pieniędzy. Zaczynaj na LAWE, pójź do SHIPYARD i sprzedaj wszystkie posiadane drobniaki i wyposaże-

nie. Kup PASSENGER CABIN i idź do BULLETIN BOARD. Następnie weź pierwsze ogłoszenie (PATRICIA BRETT) lub weź ogłoszenia turysty lecącego na QUINCE (lub podobnie). Wróć do SHIPYARD – NEW SHIPS i wybierz statek, za który dopłacają. Kliknij na BUY – komputer stwierdza, że nie możesz sprzedać statku z pasażerem na pokładzie. Klikaj dalej na BUY – transakcja nie dochodzi do skutku ale pieniądze rosną. Radzę narobić jakieś 5 mln, polecieć na QUINCE i tam kupić dobry statek (IMPERIAL TRADER). Tam można powtórzyć numer. System, do którego leci panienka jest gorszy od QUINCE. Gdy autopilot krzywo podchodzi do lądowania na stacji orbitalnej i grozi ci BOOM!, przyspiesz czas na maximum. Powinien wylądować prawidłowo.

PC

■ Jeśli znajdziesz w BULLETIN BOARD ogłoszenie, że ktoś pilnie potrzebuje jakiegoś towaru, a ty masz go trochę na statku, idź do STOCKMARKET. Sprzedaj cały swój towar, następnie kup go z powrotem, sprzedaj jedną tonę, wyjdź ze STOCKMARKET (F4)

i ponownie do niego wejdź. Teraz na składzie w sklepie znajduje się 65000 ton tego towaru. Kup jak najwięcej możesz i sprzedaj tym gościom z BULLETIN BOARD (płacą podwójną cenę). Stosuj aż do znużenia.

ELVIRA

C-64

■ Przy bramie skręć w prawo. Można wziąć siekiere (to lubię) i tarzę.

ELVIRA 2

Amiga

■ Aby szybko pokonać Śmierć w kaplicy, w czasie walki użyj raz UNHOLY BARRIER i pięć razy HOLLY BLAST. Dobij FIREBALL'ami.

■ Zeby wejść do dziewczyny zmieniającej się w smoka, musisz być ubrany w hełm, rękawice, kurtkę i buty oraz posiadać czar CO-URAGE (odwaga).

C-64

■ Aby wejść do portierni odwróć się i weź kamień. Następnie podejdź do drzwi i rzuć kamieniem w szybę...

■ Gdy skończą ci się punkty mocy magicznej (tzn. wskaźnik PP dojdzie do 0%) wyrzuc jedną z rzeczy, najedź na ikonę podświetlonego pokoju i podnieś tę rzecz z powrotem. PP stanie się równe 99%.

■ Gdy na poziomie 2 w katakumbach spotkasz czarodzieja, nie trzeba wcale przebiegać się za jego asystenta. Wystarczy użyć kilka razy czaru FIREBALL.

EMOTION

PC

■ Wpisz: MOONUNIT na ekranie tytułowym, od tej pory: F1 – przenosi o 1 level dalej, F2 – przenosi o 10 leveli, F3 – cofa o 1 level, F4 – cofa o 10 leveli.

ENCHANTED LAND

Atari ST

■ Gdy pojawi się ekran tytułowy z biegnącym krasnalem, napisz TCB RULES FOREVER. Teraz podczas gry: F2 – następny etap, F3 – ustawienie ilości żyć, F4 – zabicie bossa na końcu levelu.

ENDURO RACER

Spectrum

■ Podczas jazdy motocyklem naciśnij CAPS SHIFT + Q. Twój jednorad będzie bezawaryjnie przejeżdżał przez przeszkody.



Amiga
 ■ Podczas gry wpisz „CHEAT”, potem klawisze: T – dodatkowy czas, F – superszybkość.

ENFORCER C-64
 ■ Naciśnij SPACJĘ – super broń.

ENTOMBED C-64
 ■ Na początku gry wejdź do prawego rogu i podskocz – brama się otwiera.

EPIC PINBALL PC
 ■ Przed wybiem piłki naciśnij ESC, następnie B i na koniec N. Extra Ball.

EPIC Amiga, PC
 ■ Kody: 1. AURIGA, 2. CEPHEUS (lub: CEPHUS), 3. APUS, 4. MUSCA, 5. PYXIS, 6. CETUS, 7. FORNAX, 8. CAELUM, 9. CORVUS. Podczas gry naciśnij ENTER na klawiaturze numerycznej – uzupełnienie paliwa oraz dostęp do całego uzbrojenia z pełną amunicją.

EQUALIZER Amiga
 ■ Naciśnij C+RESTORE aby przejść do następnego poziomu.

EQUINOX ZX Spectrum
 ■ Weź kartę PETE, wróć na start, stań w lewym górnym rogu komnaty i naciśnij jednocześnie R, N, C.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE PC
 ■ Kody do leveli: 90) PARAMEDIC, 100) DOVETAIL, 110) PURSE, 120) SPIDER, 130) ASIDE, 140) MACARONI, 150) ACID, 159) PASSWORD.

EVOLUTION - DINO DUDES Jaguar
 ■ Wyłączenie czasu: w okienku, w którym wpisuje się hasło wyczyć ekranik (kursor na AC i wcisnąć klawisz), następnie wpisz TIME STANDS i naciśnij OK, usłyszysz dźwięk, teraz znów wyczyć ekranik i wpisz STILL FOREVER i znów OK. Usłyszysz drugi dźwięk – teraz czas jest zatrzymany. Aby uzyskać nieskończoną

liczbę żyć zrób tak samo tylko z hasłami: ONCE DEAD i TWICE BORN.

EXOLON ZX Spectrum
 ■ Zdefiniuj klawisze jako ZORBA – nieśmiertelność.

Atari ST, Amiga
 ■ W tabeli HS napisz AD ASTRA – nieśmiertelność.

C-64
 ■ Chcąc uniknąć rakiet zniszcz urządzenie sterujące.

EXPLORER Amiga
 ■ Kody: 1) EBOCK, 2) HCNCL, 3) GDMCI, 4) BELCP, 5) AFKCO, 6) DGJCN, 7) CHICM, 8) NIHCD, 9) MJGCC, 10) EAUBL, 11) HBNBK, 12) GCMBJ, 13) BDLBI, 14) AEKBP, 15) DFJBO, 16) CGIBN, 17) NHHBM, 18) MIGBD, 19) PJFBC, 20) HANAL, 21) GBMAK, 22) BCLAJ, 23) ADKAI, 24) DEJAP, 25) CFIAO, 26) NGHAN, 27) MHGAM, 28) PIFAD, 29) OJEAC, 30) GAMPL, 31) BBLPK, 32) ACKPJ, 33) DPJPI, 34) CEIPP, 35) NFHPO, 36) MGGPN, 37) PHFPM, 38) OIEPD, 39) JJDPC, 40) BALOL, 41) ABKOK, 42) DCJOI, 43) CDIOI, 44) NEHOP, 45) MFGOO, 46) PGFON, 47) OHEOM, 48) JIDOD, 49) IJCOC, 50) AAKNL, 51) DBJNK, 52) CCINJ, 53) NPHNI, 54) MEGNP, 55) PFEND, 56) OGENN, 57) JHDNM, 58) IICND, 59) LJBNC, 60) DAJML (OSTATNIA PLANSZA).

EXTERMINATOR C-64
 ■ Owady możesz miażdżyć ręką, ale kulturalnie załatwić je z pistoletu. Przesuń rękę maksymalnie na prawo i FIRE...

EYE OF HORUS Amiga
 ■ Gdy komputer wyświetla listę plac, napisz SPAM – nieskończona liczba żyć i wszystkie klucze. F-117

EYE OF THE BEHOLDER Amiga
 ■ Gdy spotkasz zielonego stwora, podejdź do niego blisko i nagraj

stan gry. Po załadowaniu gry z powrotem potwór zniknie.

PC
 ■ Przed rozpoczęciem gry wpisz SET AESOP_DIAG=1 i naciśnij ENTER. Po uruchomieniu gry klawisz A zabija wrogów, a G to teleport.

F-14 TOMCAT C-64
 ■ Gdy zakończysz misję naciśnij =. Znajdziesz się nad lotniskiem. Gdy naciśniesz RETURN, komputer sam wylądaje.

F-15 2 PC
 ■ Kilka ojcowskich rad: ląduj z prędkością w zakresie 230 – 340 mph; nie ufaj autopilotowi bezgranicznie; niszczyć lotniska ogniem z działka pokładowego; uważaj na samoloty lecące wyżej od ciebie.
 ■ Na lotnisku, z którego startują Boeingi, stoją AN-y 72. Można je zniszczyć z działka.

F-15 Atari, Amiga
 ■ Kody do: 0) G, 1) A, 2) J, 3) O (lub G) 4) I (lub J), 5) B, 6) C, 7) H, 8) L, 9) H, 10) A, 11) P, 12) C, 13) P, 14) K, 15) E (lub B).

PC
 ■ Na poziomie trudności ACE, po zniszczeniu celu katapultuj się w locie – maksymalna punktacja.

Atari ST, PC
 ■ Sytuacja: brak paliwa lub amunicji: Kolejność postępowania: ALT T, ALT R, ALT T.

C-64
 ■ Kody autoryzacyjne: 0. B, 1. C, 2. H, 3. P, 4. B, 5. J, 6. H, 7. H, 8. I, 9. K, 10. F, 11. D, 12. M, 13. P, 14. E, 15. L.

F-15 STRIKE EAGLE 2 Amiga
 ■ Jeśli zabraknie ci paliwa lub amunicji, naciśnij ALT+T a następnie ALT+R.

PC
 ■ ALT+T zmienia lot w trening i punkty z misji nie będą zapisane.

F-19 C-64
 ■ Jeśli nie masz paliwa na powrót do bazy, wznies się na około

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Beauty & Beast – Piękny i Bestia; Lord of the Rings – Jubiler; Paper Boy – Dziadek Kłozetowy; Birds of Prey – Modlitewnik; V for Victory – V for Kal;

30'000 stóp i wyłączyć silniki. Unieś dziób ponad linię horyzontu tak, aby prędkość samolotu była minimalnie większa od prędkości przeciągnięcia (minimalnej, dla której jeszcze lecisz). Jeżeli samolot jest odciążony (pozbądź się uzbrojenia), będziesz się wznosił! W razie kłopotów z lądowaniem, spal całe paliwo i katapultuj się w sąsiedztwie bazy – Osprey cię uratuje. Klawiszem 4 otwierasz luk, nie uaktywniając znajdującą się w nim broni. Powoduje to zmniejszenie prędkości – otwarte klapy działają jak hamulce aerodynamiczne.

F-19 STEALTH FIGHTER

Amiga

■ Gdy brakuje ci rakiet, przejdź do opcji treningowej (ALT+T), uzupełnij je (ALT+R) i wróć do prawdziwej misji (ALT+T).

F-29 RETALIATOR

Amiga

■ Gdy nie potrafisz lądować, nie chowaj podwozia po starcie (opór powietrza je wylamie). Po wykonaniu misji katapultuj się nad bazą. Ponieważ miałeś uszkodzone podwozie, nie zostaniesz postawiony przed sądem wojskowym.

■ Jako imię wpisz: THE DIDY-MEN, kliknij w „ikonę Colonela” i wcisnij RETURN.

■ Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wcisnij ENTER – nieograniczona ilość paliwa i broni.

F-29

Atari ST

■ Sposób na MiGi: zbliż się na średniej wysokości i po zestrzeleniu pierwszej maszyny odpalaj rakietę do kolejnych samolotów, po każdym strzale naciskając X. Lądowanie: tylko idealnie wzdłuż białej linii przerywanej.

Amiga

■ Wpisz się jako CIARAM – nieśkończona amunicja.

F/A-18 INTERCEPTOR

Amiga

■ Naciśnij szybko cztery razy klawisz M. Widok samolotu z boku.
■ Wybierz opcję 2. z głównego menu i naciśnij 0.

FAIRLIGHT

Spectrum

■ POKE 61893.0 – nieśmiertelność, POKE 63478.24 – likwiduje zamknięte drzwi

Atari
■ 1) Za piedestałem i tronem jest ukryte tajemne przejście. 2) Na parterze, w dużej sali znajduje się przedmiot, bez którego Księga Światła nie ma mocy. 3) Gdy będziesz w pokoju z ciałem w trumnie, zepchnij je w przepaść i zeskocz. 4) Klepsydra obowiądnia zwierzęta, a czasem przydaje się do podnoszenia napojów. 5) W pomieszczeniu z Aszparusem zrób tak: wejdź z napojem lub krzyżem, weź klucz, podaj mu księgę. Aszparus zamieni się w widmo. Walcz z nim, a potem uciekaj główną bramą.



FALCON PATROL

C-64

■ Po wgraniu gry wpisz: POKE 16764.36: POKE 16705.2: RETURN i teraz RUN – masz nieśmiertelność.

FALCON

Amiga

■ Kombinacja CTRL X zmienia zawartość magazynka.

FALLEN ANGEL

Amiga

■ Żeby przejść do drugiego etapu, należy znaleźć bilet lotniczy (AIR) – jest na jednej ze stacji – a następnie pojechać z nim na ostatnią stację i rozwalić gitarzystę.

FANTASTIC SOCCER

Atari

■ Najłatwiej strzelić bramkę z narożnika pola karnego.

FANTASTIC WORLD DIZZY

Amiga

■ Nieśmiertelność uzyskasz wpisując do High Score słowo IMMORTAL.

FAT MAN

Amiga

■ Kody: 2) 440133, 3) 625166, 4) 601134, 5) 350160, 6) 737060

FATMAN

Atari

■ Aby nie stracić posiadanej broni, w momencie zniszczenia statku naciśnij SHIFT.

■ Kiedy pojawi się napis „Twój statek został zniszczony”, wcisnij FIRE, wpisz SIT, wcisnij FIRE – od tej chwili licznik żyć stanie w miejscu.

FB-111

C-64

■ Klawiszologia: W – hamulce kół, B – hamulce aerodynamiczne, R – radar, G – podwozie, RETURN – uzbrojenie, 1.9 siła ciągu, O – dopalacz. Widoki: F1 – do przodu, ? – do tyłu, [/] – lewo/prawo, T – z wieży, F3/F5/F7 – różne ujęcia samolotu.

FELIX

PC

■ Kody: 1) FELIX, 2) MUSIC, 3) EMERALD, 4) MAGIC, 5) HEADACHE, 6) ORANGE, 7) PANTHER, 8) PORSHE, 9) DUNGEON, 10) PARADISE. M – mapa levelu.

FERNANDEZ MUST DIE

Amiga

■ Wpisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

Atari ST

■ Podczas pauzy napisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

C-64

■ Mapę wywołasz naciskając RUN/STOP. W niektórych wersjach gry istnieje możliwość sterowania z klawiatury, według klucza – PORT 1: SPACJA – fire, 1 – góra, strzałka w lewo – dół, CTRL – lewo, 2 – prawo; PORT 2: SPACJA + M – fire, SPACJA + C – lewo, SPACJA + B – prawo, SPACJA + Z – dół, SPACJA + F1 – góra.

FIDGET

Atari

■ Naciśnij 5 – piąty level, 9 – dziesiąty level, 1 – start od początku.

FIGHT NIGHT

Atari

■ Przytrzymując ESC spowalniaś akcję.

FIELDS OF GLORY

PC

■ Armaty najlepiej atakować kawalerią. Przed własną artylerią stawiaj piechotę lub jazdę. Wybieraj oficerów wroga, może to spowodować niezły mętluk w jego szeregach. W walce piechoty

z piechotą używaj sztyku linii. Najbezpieczniej jest szatkować wrogów artylerią. Lekkie działa (6 funtowe) mają dziwnie krótki zasięg, stąd musisz podjechać nimi do przeciwnika. Rob to ostrożnie, jeśli staniesz zbyt blisko oddział wroga może zaatakować! Za bateriami trzymaj oddział kawalerii i w przypadku ataku wroga każ jej szarżować. Jeśli atakowała cię piechota to zrobi ona czworobok, który możesz zdzielić ogniem dział.

FIFA SOCCER

PC

■ Gdy bramkarz przeciwnika złapie piłkę w ręce i będzie chciał ją wybić, trzeba stanąć przed nim w niewielkiej odległości i w momencie wybiecia wcisnąć FIRE I.

■ Gdy kogoś sfaulujesz, zacznij uciekać przed sędzią. Sędzia jak opętany będzie gonić za tobą. Mnie udało się zrobić trzy okrażenia boiska. Zabawa po uszy.

FIFA WORLD CUP

Amiga

■ Turniej. Eliminacje: BBBWW-DOC, BBBWWPGN, BBBWWVO-BO, 1/16 finału: BBBWWIGQZ, ćwierćfinał: BBBWW3GQFT, półfinał: BBBWW4OQK5, finał: BBBWW5OQJ5.

FIGHTER BOMBER

C-64

■ Imię pilota należy zdefiniować jako „KYLIE”. Klawisze nie opisane jeszcze w tipsach: +/- – zbliżanie i oddalanie, CRSR – oglądanie samolotu, O – umieszczenie w wystrzelonej rakiecie, E – widok na samolot nieprzyjacielski, S – wybór celu dla rakiet, N – następny cel. Po wylądowaniu możesz zejść po ziemi. Trzymając naciśnięte CTRL T, klawiszem G możesz zmieniać kolor ziemi.

Amiga

■ Wpisz imię BUCKAROO, a będziesz mógł wybrać dowolną z 16 misji. Podczas lotu wcisnąć D przenosi nad cel.

FIGHTERS

Atari XL/XE

■ Gdy komputer zapyta cię o hasło napisz FUCK.

FINAL BLOW

Amiga

■ Spauzuj grę i naciśnij sześciokrotnie F10 – nieskończona siła.

FINAL FIGHT

Amiga

■ Naciśnij P i napisz SHERIFF FATMAN – obaj gracze będą nieśmiertelni i czas nie będzie płynął. Kiedy typ mówi: „Not so fussed...” naciśnij HELP pięciokrotnie.

■ Ustaw opcję INVISIBLE ON. F1..F7 zmienia lewe.

FIRE AND BRINSTONE

Amiga

■ W niektórych miejscach grę skok i strzał powoduje pojawienie się niewidzialnych schodów lub platformy. Gdy masz niebieską buleczkę naciśnij HELP – efekt jak wyżej. Gdy posiadasz czerwoną buleczkę naciśnij ENTER – regeneracja energii. Poziom 1) Tajne drzwi w jednym z zamków (zielone) – sposób wejścia: dół i FIRE. Poziom 2) Jedna z wież – sposób wejścia: wejść na nią po kolumnach. Wyjście, pierwsza wieża na prawo od miejsca gdzie spadłeś. Poziom 3) Piramida – sposób wejścia: tajne drzwi, dół i FIRE.

FIRE AND ICE

Amiga

■ Naciśnięcie lewego przycisku myszy w czasie gry przenosi o poziom wyżej.

■ Napisz COOL i naciśnij (RE-TURN) – nieśmiertelność.

FIRE FORCE

Amiga

■ Misja 9. Uwolnij jednego z zakładnika i zostaw go na pastwę losu. Zabij wszystkich wrogów i wróć do początku levelu.

■ Podczas misji weź bazookę i trzymając FIRE naciśnij ESC. Teraz wybierz opcję ARMORY i wycofaj bazookę ze swego uzbrojenia. Od tej pory nie musisz się martwić o rakietę do niej. Ta metoda działa z każdym rodzajem broni.

■ W misji 3 rakietę niszczy granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misjach 4 i 9 można używać WEST GERMAN H&K, magazynkami są MP5 H&K MAGS. Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.

■ W trzeciej misji wejdź do drugiego budynku, jeżdź trzy poziomy niżżej, za skrzyniami (uwaga! wróg) są ukryte schody prowadzące w dół na prawo.

■ Wybierz broń, trzymając FIRE wybierz ARMORY i uzupełnij broń.

■ Wybierz karabin z taśmą, ale nie kupuj do niego amunicji – podczas misji naboje z taśmy nie wyczerpią się. Przydatne klawisze: F1 – nóż komandos, F5 – karabin, F7 – założenie ładunku C-4 (jeśli masz), F10 – granaty, F3 – wyrzutnia rakiet, L..3 – detonacja C-4, ENTER – ustawienia nadajnika (późniejsze misje), SPACJA – przeszukiwanie poległego, A – przyspieszenie upływu czasu, ESC – odwrót przed ukończeniem zadania, HELP – odnowienie energii. Kiedy na twojej drodze stanie bunkier lub gniazdo kaemów, wejdź do środka, załóż C-4 i zdetonuj go po wyjściu na zewnątrz.

FIRST DIVISION MANAGER

C-64

■ Zaraz po rozpoczęciu gry dokup zawodników do osiemnastu. Po każdym meczu będziesz im musiał płacić zaledwie 1400 funtów.

FIRST SAMURAI

Amiga

■ Na pierwszym poziomie, aby nie tracić energii podczas przechodzenia pod deszczem ognia lub kamieniami, wystarczy mieć dzwon i lampę i naciśnąć SPACJĘ przed przeszkodą. Chcąc przejść wodospad musisz mieć cztery belki i dzwon, podejść do wodnej przeszkody terenowej (wodospadu) i naciśnąć SPACJĘ. B – punktacja.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Wszystko jest do dupy tylko pasta do zębów; Czas rozdybać Motor z Rolą; Kto powiedział „wszędzie dobrze gdzie nas nie ma” – żołnierz Armii Radzieckiej; Dolej wody rybkom – nie ma potrzeby one starzej jeszcze nie wypłyły; Opisy w SS powinny być nie tylko na PC i Amigę ale też na IBM'a; Polska dla Polaków; Ziemia dla Ziemiaków a Księża na Księżyc; Do czego służy klawiatura w Amidze – do wpisywania kodów na nieśmiertelność; Przychodzi baba do lekarza z Commodorem na sznurku i mówi: ja do uśpienia;



■ Po włożeniu dysku – nieustannie FIRE, dla ominięcia długiego intro.

C-64

■ Jeśli chcesz efektywnie umrzeć zatrzymaj grę (RUN/STOP) i naciśnij jednocześnie następujące klawisze: U+H+N+M+K+SPACE.

■ Usiądź na garmku, a po stracie życia zaczniesz od tego miejsca.

FIST 3 C-64

■ Gdy spotkasz przeciwnika, który ma dużo energii, to spróbuj się wycofać. Kiedy ponownie staniesz z nim oko w oko, powinien mieć mniej siły. Czas regeneracji energii skracaś robiąc przysiady.

FLAK Atari

■ Przytrzymanie klawisza ESC zwalnia tempo gry.

FLASH BEER C-64

■ POKE 9963,205 – nieśmiertelność.

■ POKE 9970, 255 – dwieście pięćdziesiąt pięć żyć.

FLASHBACK Amiga, PC

■ Aby wyjść przez ścianę na ulicę, stani plecami do ściany (jak najbliższej) zacznij biec, a następnie energicznie szarpnij joystick w drugą stronę. Gościu idąc spacerkiem przeniknie przez ścianę.

■ Kody: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL, poziom NORMAL: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSII, GARY.

PONT, poziom DIFFICULT: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS. Podczas gry naciśnij CTRL C – zwiększenie liczby ilustrujących grę animacji.

PC

■ Kody: 1) JAGUAR, 2) BANTHA, 3) TOHOLD, 4) COMBEL, 5) SHINA, 6) ANTIC, 7) KASY-YK, 8) FUGU, 9) NOLAN, 10) SARLAC, 11) CAPSUL, 12) ARTHUR, 13) MAENOC, 14) ZZZAP, 15) SHIRYU, 16) SULUST, 17) MANIAC, 18) RENDER, 19) NEPTUN, 20) NO WAY, 21) BELUGA.

FLIGHT SIMULATOR 2 PC

■ Kody. Poziom trudności I: 1) JAGUAR, 2) COMBEL, 3) ANTIC, 4) NOLAN, 5) ARTHUR, 6) SHIRYU, 7) RENDER. Poziom II: 1) BANTHA, 2) SHIVA, 3) KASY-YK, 4) SARLAC, 5) MAENOC, 6) SULUST, 7) NEPTUN. Poziom 3: 1) TOHOLD, 2) PICOLO, 3) FUGU, 4) CAPSUL, 5) ZZZAP, 6) MANIAC, 7) NOWAY. Koniec BELUGA.

■ W edytorze zmian przyspieszenie samolotu – ACCELERATION – na 65535. Silniki będą osiągać 4000 obrotów, nie zużywając przy tym paliwa.

FLIK FLAK C-64

■ Kody do poziomów: 5) WELLY, 9) MOUSE, 13) FLUTE, 17) TROUT, 21) SLIME, 25) PLANK, 29) RABIO (lub RABID).

FLIMBO'S QUEST C-64

■ W czwartej fazie, kiedy masz zabić osę wejdź na dach sklepu. Zabij owada lecz nie bierz liter, tylko naciśnij FIRE i dół. EXTRA niespodzianka.

■ W pierwszym levelu idź w lewo, aż do końca planszy. Wejdź na najwyższy szczebel drabiny i kucnij (dół+FIRE).

FLOOD Amiga

■ Kody: 1. FROG, 2. YEAR, 3. QUIF, 4. LONG, 5. WORD, 6. FRED, 7. WINE, 8. GRIP, 9. TRAP, 10. THUD, 11. FRAK, 12. VINE, 13. UMP, 14. NILL, 15. FOUR, 16. GRIT, 17. ZING, 18. JING, 19. LIDO, 20. POOL, 21. HATE, 22. REED, 23. LIME, 24. QIUD, 25. WING, 26. FLEE, 27. GIGA, 28. HEAD, 29. LOOP, 30. SING, 31. JOUX, 32. PINK, 33. GOGO, 34. LETS, 35. QUAD, 36. BRIL, 37. EGGS, 38. HENS, 39. HAIL, 40. SOAP, 41. FOAM, 42. MEEK.

FLY HARDER Amiga

■ Kody: 2) PHOTON, 3) METAGRAN, 4) BLACKHOLE, 5) SUPERNOVA, 6) TRANSMITTER, 7) QUANT, 8) NEOGEOPOWER. Kody należy wpisywać na ekranach: Top listy, Setup'u lub Listy autorów. Wklep je bezpośrednio niezależnie od tego, który ekran aktualnie widać.

FLYING SHARK Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz HSC lub KDJ.

FOOTBALL MANAGER C-64

■ Nie przekraczaj liczby czterech zawodników w ataku.

FOOTBALLER OF THE YEAR Atari

■ Jako zespół wybierz AJAX, a jeśli chcesz zbić fortunę, bierz udział w konkursach.

FORGOTTEN WORLDS Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz tytuł gry lub napisz ARC i naciśnij HELP. Podczas gry S – przenosi do sklepu, N – skipper leveli.

FORMULA ONE GRAND PRIX Amiga

■ Klawiszologia: HELP – kamera do tyłu, DEL – kamera z przodu, Strzałką w górę i dół przerzucaś

kamery na przeciwników, strzałka w lewo – kamera TV, strzałka w prawo – powrót do kokpitu.

PC

■ Chcesz być najlepszy? To proste! Przez cały wyścig nie daj się zdublować i na ostatnim okrążeniu zjedź do boku. Miłego mistrzostwa!

■ W zakręty wchodź z włączonymi automatycznymi hamulcami (F1). Mniej więcej w połowie zakrętu wyłącz je. Da ci to większą prędkość przy wyjściu na prostą.

FORT APOCALYPSE 1, 2, 3, 4

C-64

■ Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 36364.234, druga: POKE 36365.234, trzecia: POKE 36366.234, czwarta: POKE 36367.234.

Atari

■ Nie trudź się z podejmowaniem ludzi z labiryntu – wystarczy ich zestrzelić, by zostali zaliczeni jako uratowani.

FORTUNE

Atari

■ Aby zatrzymać czas, wcisnij podczas wpisywania hasła dowolną literę, po czym skasuj ją. Zegar stanie, będziesz miał czas na zastanowienie się.

FOX

Amiga

■ Kody: 1625, 0738, 4187, 8455, 2237, 1350, 2974, 5648, 9813, 4316, 6390, 5052, 1033, 8612, 2045.

FRANKENSTEIN

Amiga

■ W drugiej komnacie wejdź na łóżko i podskocz – znajdziesz się w obserwatorium.

FRANKO

Amiga

■ Gości, którzy schylają się przed twoim skoku, załatwaj po przeskoku (od tyłu), lub też na wstępie daj komuś w pysk, a potem kop go po twarzy.

■ Na ekranie z opcją START wcisnij lewy klawisz myszy (trzymaj dopóki nie wybierzesz zawodnika) i napisz DOMAN – 9 żyć. Kody do leveli: 2) CENT, 3) DRZE. Kody do leveli wpisuje się tak jak kod do 9 żyć. Wg różnych

wersji kod DOMAN daje od 9 do 12 żyć.

■ Stań na ostatnim zabitym faciecie i joy w dół + FIRE – możesz usłyszeć trzask kości.

FRED

Atari

■ Na planszy tytułowej wklep MISIU, a potem naciśnij klawisz od 1 do 0.

■ Od trzeciego etapu klawisz F1 to chwilowa nieśmiertelność, a F2 uzupełnia energię.

■ Naciśnij 1 – czapka, 2 – kalosze. Napisz LIMEK na ekranie tytułowym – nielimitowane kamienie.

FREDDY HARDEST 2

C-64

■ Między poziomami przenosisz się stając na obsuniętej cegle w posadzce i kierując góra/dół.

FROGGER

C-64

■ Nieśmiertelność - POKE 22341.173.

FRONTIER 2

PC

■ 1) W niektórych wersjach start na Marsie daje 100 mln kredytów. 2) Są niezłe przebiecia na SLAVES i LIVE ANIMALS na FACECE i VEQUESS [0;-4]. Jest tam też dużo wojskowych przyszytek. 3) Niektórzy poszukiwani umieszczają ogłoszenia w tym samym biuletynie co poszukiwani. 4) Sposób na podniesienie rangi Elite: stanąć 2-3 km od stacji orbitalnej, wałnąć raz z BEAM'a w wejście, załatwić wylatującą policję, zapłacić karę przez REMOTE TRANSFER, naprawić co trzeba i do następnej stacji. Po paru przelotach efekt jest widoczny. 5) Na gościa do eliminacji można czekać przy wylocie stacji orbitalnej, byle by nie na osi wylotu, bo on nas nie ominie wylatując. 6) Gdy w układzie, do którego ma przylecieć cel, namierzamy się jego chmurę wylotową, to wystarczy nie oddalać się od chmury, a namierzanie przelazę się automatycznie po przylocie celu. 7) Cennik giełdowy można dostać telefonicznie będąc w przestrzeni (opłata

- 1 kredyt), pod warunkiem, że interesującą nas stację wybierze się na autopilota. 8) Aby nie tracić biuletynu trzeba przed wylotem ze stacji przewinąć go na początek.

FRUIT MACHINE

Atari

■ Nie kwituj od razu wygranej naciśnięciem FIRE, poczekaj aż zacznie migać górną kwotę i natychmiast wykonaj joy lewo + FIRE.

FULL CONTACT

Amiga

■ Aby przejść psa, ustaw się na linii jego skoku. W momencie gdy go wykona, uderzaj pięściami. Po paru celnych ciosach pies padnie.

■ Chcąc zabić przeciwnika, napisz QAZWEDCRFVTGBYHNU-JM.

■ Gdy przeciwnik jest dla ciebie za silny, wpisz w czasie walki: TULEBY, aby przejść do następnego poziomu.

FUN PARK

Amiga

■ Kody: 1) 343522, 2) 882311, 3) 992334, 4) 091332.

FURY OF THE FURRIES

Amiga

■ Bonus levele. Desert: etap 3 – na samym początku można przejść przez pięni palmy, wrócić i wejść pod windę. Forest: etap 3 – na pierwszej gałęzi nad EXIT przegryź pięń. Na planszy z tornadem, stojąc na starcie przegryź pięń.

■ Oto niektóre drożysza do ukrytych bonusów: Etap 1) otwór w pniu palmy na początku levelu. Etap 2) unicestwić żółtym kwadracik w ścianie na prawo od opadającej windy, następnie wejdź w otwór. Etap 3) zabij wszystkie ryby, a w drugim pojemniku postrzelaj w lewą ścianę (zniszczysz kwadracik), wpływ w powstały otwór. Etap 5) dojdź do EXIT, uczep się zielonym do palmy obok, tak aby tablicza zaczęła się kręcić, po kilku obrotach kwadracik u podłoża pagórka przesunie się odsłaniając skały, które przegryziesz czerwonym. Etap 7) a.) Na pierwszym pagórku gryz czerwonym w oznakowanym miejscu, b.) W basenie z wodą strzelaj niebieskim w wystający kamień po lewej stronie

Etap 8) a.) Zabij „fruwaka”, wskocz zielonym na palmy po lewej (opuści się klocek) weź życie i skrusz skałę po prawej stronie. b.) Gryź obok kaktusa w oznakowanym miejscu. Etap 10) Wskocz zielonym na palmę z lewej strony dwóch kaktusów. Wleczisz w dziurę. Następnie idź w stronę pnia. LAGUNA: Etap 3) Żółtym dopłyn do EXIT'u ale nie wchodź tylko strzelaj do pnia i wskocz przez dziurę na drugą stronę. Etap 5) Po umieszczeniu klocków w basenie pływ czerwonym do drugiego brzegu i gryź w wodzie pierwszy kamień na poziomie wody. Etap 6) Szukaj otworu w pniu palmy. Etap 7) Przy końcu levelu (w miejscu drugiego klucza) gryź w lewo, a potem w dół.

■ W czasie gry można znaleźć wiele bonusów (plansze bonusowe). Jedną z nich znajduje się na samym początku, z lewej strony. Jeśli znajdziesz tabliczkę ze strzałką, należy tam kopać (czerwonym). Łatwym sposobem na pomnożenie życia jest: zaczynasz planszę, zbierasz jak najwięcej monet, zabierasz życie (jeśli jest) i zabijasz się. Życia nie tracisz bo przed chwilą jedno zyskałeś a monety zostają (co sto .. zycie).

FUSION

Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SWAMP THING i naciśnij E. Następnie +/- - zmiana poziomu.

GALAGA

C-64

■ POKE 17388,173 - nieśmiertelność.

GALAXIONS 1 i 2

C-64

■ Nieśmiertelności do obu części. Pierwsza: POKE 7065,230, druga POKE 17288,165.

GALAXY FORCE 2

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz DONKEY. Podczas gry F3 - koniec poziomu.

GALLAHAD

Atari

■ Daj bursztyn misiowi przy stole, a otrzymasz masę na nietoperze. Wejdź na kościół i weź krucyfiks, zabijesz nim ducha. Wejdź na szubienicę po ciele i pożycz sznur rozciągniesz go nad przepaścią.



K66 POTRZE ŁOŻEDZIE!

Kuszą zabij człowieka przed kościołem. Pieniądz daj dziadkowi, a zostawi ci kilof, którym rozwalisz podłogę w zamku.

GAME OVER 2

C-64

■ Kod do II levelu: 25472. Żeby nabić punktów wystarczy pocze-kać na stwory i niszczyć je przyja-cielem - wampirem. Nie tracisz przy tym energii.

Spectrum

■ Kod do II levelu: 18757.

Amiga

■ Kod do II levelu: 11423

GAMMA ZONE

Amiga

■ Kody: 2) FOUR COLOURS, 3) DESERT OFFICE, 4) CRAZY RO-OMS, 5) MANIAC ISLAND, 6) BLACK OCEAN, 7) PIQUE

GAFFIELD

C-64

■ Jeżeli piesak zwinie ci coś, sprze-daj mu kopa. Odda na 100%.

GATECRASHER

Amstrad

■ Zaczynj normalnie w grywać grę. Na około 30 numeru usłyszysz charakterystyczne pstryknięcie. Zatrzymaj magnetofon, naciśnij ESC i wylistuj program. W linii 640 podana jest liczba kulek. Stan-dardowo jest ich 12. Możesz wpi-

sać większą liczbę. Następnie wgraj dalszą część gry.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

PC

■ Naciśnij ALT X - wygrasz wal-kę.

GAUNTLET 2

PC

■ Wybierz wojownika Thora - jest najskuteczniejszy. Najslabszy jest Eli

GAUNTLET

Atari

■ Żywność w trójkątnych pakun-kach jest zatruta. Jeżeli postoisz bez ruchu przez 5 minut, wszystkie literki zamieniają się w E. Nieśmier-telność: wybierz opcję dla dwóch graczy, poczekaj na śmierć tego drugiego i zbierz wszystko to, co po nim pozostanie

■ Jeżeli nie będziesz walczył przez około pół minuty, zamknięte drzwi otworzą się.

C-64

■ Naciśnij i przytrzymaj spację - skipper leveli.

GEAR WORKS

Amiga

■ Kody: 2) 3518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2885, 6) 5924, 9) 6532.

■ Dalsze kody: 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

GEM X

Amiga
 ■ Kody: B. EARTHIAN, C. KENICHI, D. INOKUMA, E. BURAI, F. BADMAN, G. NETWORK, H. YOKOHAMA, I. EXACT, J. X 68000, K. TURRICAN, L. REDMOON, M. CAMPAIN, N. MAGAMANN, O. SYVELION, P. FMTOWNS, Q. CHIERIE, R. GAMERION, S. ZAWAS.

■ Kolejne kody: T) ROBOTECH, U) POPULOUS.

GEM Z

Amiga
 ■ Kody: B) SAKE, C) DEMAG, D) YURI, E) BONSAI, F) GEMX, G) JAPAN, H) CHUNHU, I) FUN, J) SOFT, K) GUNCO, L) TAKIRA, M) TIMET, N) SORONE, O) SIXPAK, P) MASURI, Q) TASYI, R) APIDYA, S) A4000, T) LALONG, U) KIKI.

GEMINI WING

Atari ST, Commodore
 ■ Kody do wpisywania na planszy tytułowej, po naciśnięciu klawisz P: 2. MR WIMPEY (lub: MRWIMPREY), 3. CLASSICS, 4. WHIZZKID, 5. GUNSHOTS, 6. DODGUYZ (lub: DODGUYZ, lub: DODGUYS), 7. D. GIBSON (lub: D. GIBSON).

GENESIA

Amiga
 ■ Obduj flagę dookoła studniami, obce wojska nie mogą jej zdobyć.

GETAWAY

Atari
 ■ Obrabuj furgonetkę, kiedy zacznie się ściemniać.

GHOST CHASER

C-64
 ■ Kod do drugiego levelu: FANDA.

GHOST'N'GOBLINS

Amstrad
 ■ Dojdź do pływającej wyspy. Jeśli stracisz życie nie będziesz musiał zaczynać od początku.
 ■ Jeśli chcesz nabić trochę punktów to po rozpoczęciu gry zdie

się nie ruszaj, tylko przez cały czas strzelaj.

C-64
 ■ Po wgraniu wpisz POKE 2945,173 – wieczne życie. Po uruchomieniu gry skasuj ją z C= i wpisz POKE 2358,173. Naciśnij RETURN, wpiszesz SYS 2128 i jesteś nieśmiertelny.

■ POKE 2945,173 wieczne życie.

GHOSTBUSTERS

Amiga
 ■ Kiedy pojawi się napis ACTIVISION, naciśnij CTRL + ALT + S + U.

Atari
 ■ Wpisz imię XXX wraz z kodem 99999996.

C-64
 ■ Numery kont bankowych: Imię: HL, kod: 70204700, stan konta: 23.800\$. Imię: XXX, kod: 99999996, stan konta: 384.900\$. Imię: HERBIE, kod: 05250624, stan konta: 504.500\$. Imię: HERBIE, kod: 22723124, stan konta: 519.200\$. Imię: PETER, kod: 50338, stan konta: 604.000\$. Konto bezimienne, kod: 31222646, stan: 999.900\$.

GHOSTBUSTERS 2

Amiga
 ■ Gdy na ekranie ukaże się znak firmy Activision naciśnij klawisze ALT+CTRL+5+U i przycisk FIRE.

GHOSTS & GOBLINS

Amiga
 ■ W tabeli HIGH SCORE wpisz ! i END.

Atari ST
 ■ Rozpocznij grę i szybko napisz DELBOY – nieśmiertelność.

Amiga

GHOULS'N'GHOSTS

Amiga
 ■ Zaraz po rozpoczęciu gry napisz: KAREN BROADHURST. Nieśmiertelność.

C-64
 ■ Jeśli wpiszesz się na listę rekordów jako: WIGAN RLFC, to

klawisz A – uzupełnia siłę, klawisz S – przenosi do następnego etapu.

Atari ST
 ■ Rozpocznij grę wciskając FIRE, następnie jak najszybciej napisz STEPHEN BROADHURST – powinien pojawić się komunikat CHEAT MODE ON. Stajesz się nieetykalny.

GIANA SISTERS

C-64
 ■ Kombinacje klawiszy: W + A + Z + X, I + J + M + N oraz A + R + M + I + N lub A + R + M + N przenoszą do następnej planszy. Smoki i pajaki zabijaj porcjami kulek. Tajna komnata z diamentami znajduje się zawsze w przepaści, nad którą jest niebieska linia. Spadając do smoka trzymaj joy-a w prawo, przed samym smokiem wykonaj prawo – góra; smok zniknie. W pomieszczeniach 3, 8, 17, 22, 23, 25, 28 znajdując się cegiełki, przenoszące o trzy pomieszczenia do przodu. Można próbować stać się nieśmiertelnym: należy, mając 5 żyć, na 12. planszy popełnić błąd w drugiej zapadni. Na planszy szóstej znajduje się kopalnia diamentów. Znajdziesz ją wskakując do dołu w ślad za pływającym kotkiem. SHIFT LOCK – zatrzymanie gry.

■ Po wgraniu wpisz POKE 11184,173, wcisnij RETURN i następnie F3. Masz wieczne życie. W każdym dole, w którym znajduję się niebieski pasek jest komora z diamentami. Za każde 100 diamentów masz dodatkowe życie. Na ostatnim etapie idź cały czas w prawo i za pierwszym podejściem przeskocz krokodyla. Krokodyl zniknie.

■ Znaczenie przedmiotów wypadających z gwiazdki: diament – zwiększa ich liczbę o jeden, piłka – służy do rozbijania murów, błyskawica – można strzelać, owoc – samonaprowadzanie na cel, bomba – zniszczenie części pot-

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Jak nazywa się emeryt pod prysznicem – wapno gaszone; Nie ma to jak eko-wibrator z marchewki; Złapałem wirusa Yankee Doodle 4 – co zrobić żeby usłyszeć melodyjkę; To ja uczyłem Frankensteina: mówić, palić, walić, chodzić, czytać i śpiewać; God Save the SS; Dlaczego samiczki robaczka świętojańskiego świecą? Bo samczyki ręką; Przepis na wigilijny bigos z Atari. Kupujemy sobie martwe Atari i oddzielamy obudowę od wnętrza, wnętrza rozdzielamy na kowadło, a potem do gara i mieszamy. Obudowę też kruszymy i roztopiamy w garze. Do rzadkiego dodajemy uprzednio przygotowane wnętrza, olej i platynę dla uszlachetnienia. Gotować to jakieś 30 minut i na stół. Całość można przybrać siekanymi kasztanami.

worków na ekranie (po naciśnięciu SPACJI), zegar – unieruchomienie wszystkich potworków (jw.), kropelka – punkty.

Amiga

■ Podczas gry naciśnij lewy przycisk myszy – nieskończone życie.
■ Na planszach: 3, 6, 8, 17, 20, 23, 26, znajdziesz niewidzialne cegielki. Przenoszą one o parę plansz do przodu.

■ Brylanty znajdują się w zapadniach z niebieską linią. By z nich uciec wejdź na podest, który zanieś cię do góry. Wtedy od razu skacz do tyłu lub spadniesz do dziury. Pajaczki: zabijesz je strzelając do każdego 12 razy, najlepiej z tyłu. Uważaj na żółte robaki na planszy 12 – są niezniszczalne. Klawisze: N, I, R, M, A naciśnięte razem przenoszą o planszę.

■ Nie zebranie lizaka dającego życie powoduje, że można chodzić po ogniu.

■ Po wgraniu gry wpisz: POKE 2447,100 SYS 2127. Nieśmiertelność.

■ W levelu 17 wejdź na drugi z kolei czarny posążek i podskocz. Zostaniesz przeniesiony do levelu 20.

■ W planszy 33 idź cały czas w prawo, gdy będziesz przed samym smokiem wykonaj skok, tak długi, że aż uderzysz w mur, smok zniknie i już przeszedłeś grę. POKE 6664,96 – mosty nie zapadają się. POKE 7449,234 – zatrzymuje upływ czasu. POKE 2213,164 – GIANA jest punkiem i strzela. POKE 2447,100 – życia. POKE 7326,173 – nieskończona ilość diamentów w cegielkach. POKE 5112,0 – GIANA spada z góry. SYS 2126 – start gry.

GIGANOID

Amiga, PC

■ Na planszy z wyborem liczby graczy i rodzaju sterowania naciśnij 2 razy CAPS LOCK. Dostaniesz 100 życ.

GLOBAL EFFECTS

Amiga

■ Posadź wokół pustyni dużo lasów (najlepiej iglastych) i patrz jak kasa rośnie. Działają tylko w niektórych scenariuszach.

GLOBTROTER

C-64

■ Naciśnij jednocześnie: C= + SHIFT + A + S lub RUN/STOP + SHIFT + A + S – następny poziom.

GLOBULUS

Atari ST

■ Napisz Zymo!EG (zwróć uwagę na małe litery).

GOBLINS

PC

■ Kody do leveli: 2) VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPC, 5) FTWKFN, 6) HQWFTFW, 7) DWNDGWB, 8) JCICJHM, 9) ICVCGGT, 10) LQPCTJU, 11) HNWVFK, 12) FTQKVL, 13) DCPLPMG, 14) EWDGONK, 15) TCNGTOV, 16) TCVQQL, 17)

■ Kody do poziomów: 2. L2, 3. L3, 4. L4.

Amiga

■ Klawiszami 1..8 zmieniasz broń. Kody do leveli: 2. MPA (lub: SLH), 3. ZYW lub DLX, 3. MGW. Właściwe kody można zdobyć jedynie grając ze skończoną liczbą życ.

Atari ST

■ Wybierz opcję z hasłem i napisz SORCERY – nieskończona energia po rozpoczęciu gry. Che-



IQDNKQ, 18) KKKPURE, 19) NGOGKSP, 20) NNGWTO, 21) LGWFFUR, 22) TQNGEV.

Amiga

■ Zmiana pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość znaków do przodu zwiększa energię w danym etapie.

GODFATHER

Atari ST, Amiga

■ Podczas pauzy napisz PIZZA HUT (lub: PIZZAHUT).

PC

■ Napisz: HOLIDAY INN – nieśmiertelność.

GODS

Amiga

■ Kody do leveli (ich kolejność doborana jest losowo): EMD, VEG, MUM, AAG, FCM, YUE, LHA.

■ Napisz SORCERY w czasie gry.

PC

■ Kody: 2. THE TEMPLE, 3. LABYRINTH, 4. UNDERWOOD.

at nie działa ze wszystkimi wersjami gry.

PC

■ Kody: 2) ONL, 3) ZIF, 4) HYT.
■ Level 1, World 1: Aby ominąć dużą część tego świata przełaz dwa razy pierwszą napotkaną dzwignię. Później ujawni się tajne przejście, w którym znajdziesz teleport. Level 2, World 2: Jeśli chcesz zdobyć klucz przygody, musisz zanieść trzy kielichy (CHALICES) do komnaty ze statkiem. Level 2, World 1: Oto jak zdobyć klucz przygody. Po zejściu na dół zdobądź dwie tarcze. Idź w prawo, po drabince. Przedostań się przez kolejaste walki i wejdź w drzwi. Musisz zrobić to szybko zanim dogoni cię stworek (cały czas miej włączoną tarczę). Znajdziesz się w wysoko położonej komnacie. Poczekaj aż skończy się działanie tarczy i zbierz wszystko (łącznie z kolejną tarczą). Skok

w dół i szybko tą samą drogą w prawo. Na spotkanie wyjdą ci dwa stwarki. Pierwszego możesz zabić, ale drugi będzie ci jeszcze potrzebny. Wejdzie on na górę i zabierze klucz. teraz szybko uaktywnij tarczę i znów przez wałki do drzwi – ale nie wchodź. Stworek zejdzie z kluczem, wtedy ty go trach!! I po sprawie. Level 2, World 1: W komnacie z kluczem świata przełącz dzwignię trzy razy. Spadnie teleporter i w tajemnej komnacie zdobędziesz super sok pomarańczowy (SUPER JUMPS). Potem za pomocą teleportera znajdziesz się znów w znanej ci komnacie. Z pomocą soku łatwo dosięgniesz klucza.

GOLD HUNTER

Atari

■ Joystick włóż do drugiego portu. Jeśli naciśniesz FIRE i skierujesz go pod kątem w lewo zwiększysz swą szybkość, gdy w prawo to będziesz przez 30 sekund nieśmiertelny. Można powtarzać.

GOLD OF THE AZTECS

Amiga

■ Podczas gry naciśnij dwukrotnie lewy przycisk myszy – nieskończona ilość żyć.

GOLDEN AXE

Atari ST

■ Podczas ładowania gry naciśnij T – nieśmiertelność.

PC

■ Jako hasło wpisz: COMO lub COMBODO. Przeciwnikami będą tylko czopy w hełmach.

■ Klawisz SHIFT jest bardzo przydatny o ile masz kilka butelek. Aby zdobyć butelki należy skopać niebieskiego karla z worem na plecach.

■ Kod wejściowy: EE. Podczas wyboru gracza naciśnij kilkakrotnie dowolny z klawiszy funkcyjnych z zakresu F1...F8. Odpowiadają one numerom kolejnych sektorów. F5 – wybór postaci, SHIFT – rzucanie czarów. Dla posiadaczy GAXECHT. M – zabija wszystkich na ekranie, – zamienia cię w postać wroga, ? – dodaje MAGIC-ów.

GOLDEN EAGLE

Atari ST

■ Podczas pauzy napisz FRED – nielimitowana energia.

GOLDEN TALISMAN

C-64

■ Gdy rozpada się przegroda wciśnij Q dwa razy. Przegroda zostanie, możesz przez nią przechodzić, ale stworzy się rozbijają.

GOLDRUNNER

Amiga

■ Wpisz: EASYMODE w tablicę HIGH SCORE. F9 – przeskakuje levele i daje nieśmiertelność. F8 – wyciąga poprzednią opcję.

GOONIES

Atari

■ Trick techniczny, tylko dla posiadaczy pamięci taśmowej (turbo): zmień numery wszystkich etapów na 1, po czym wgraj dowolny z nich. Naciśnij L.

GOthic

C-64

■ Kiedy zabraknie ci ognistych kul, niszcz druty naciskając CONTROL.

GRAND PRIX BRASIL

C-64

■ Po sygnale startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i pierwsze miejsce gwarantowane.

GRAND PRIX CIRCUIT

PC

■ Po ukończeniu eliminacji, kiedy rozpocznie się wyścig, naciśnij ESC – 20 przydatnych punktów.

GRAVITY FORCE

Amiga

■ Wybór levelu: napisz WARPnn, gdzie nn – numer levelu.

GREAT COURTS

C-64

■ Jeśli komputer jest blisko siatki, a ty stoisz daleko, możesz go przełobować pociągając joystick do siebie i naciskając FIRE. Zanim zaserwujesz, ustaw celownik maksymalnie na koniec pola zajętą przez komputer.

GREAT ESCAPE

Amiga

■ Otwierając nawet już otwarte drzwi w pomieszczeniu z prowiątem odzyskujesz morale.

C-64

■ Aby zwiększyć sobie morale podnieś mundur, użyj go i wyrzuć. I tak aż morale dojdzie do 100.

■ W pomieszczeniu, w którym zaczynasz grę, spróbuj odsunąć piec.

Za nim znajduje się wejście do podziemnego tunelu.

GREAT GURIANOS

Amstrad

■ Przełącz sterowanie tarczą na klawiaturę. Podczas gry przytrzymaj tarczę we wszystkich trzech kierunkach – przez kilka sekund będziesz nieśmiertelny.

GREAT NAVAL BATTLES

PC

■ Gdy wstrzeliwujesz się w okręt wroga, ustaw rodzaj salwy na NORM i obserwuj wybuchy, gdy ułożą się one dookoła wrogiego okrętu (obramuj go) przełącz salwę na NRRW. Zacznesz trafiać. Działa to najlepiej na bliską odległość. Gdy okręty są dobrze wstrzelane w przeciwnika (warunek konieczny!) i uzyskują średnio 1 trafienie z salwy typu NORM, przełączenie na NRRW zwiększy ilość trafień do 2-3 (zależy od ilości dział).

GREEN BERET

Atari

■ Gdy zadżasz białego żołnierza, walnij w spację i FORGET ENEMIES.

GREMLINS

Atari

■ Naciskając SHIFT A uruchamiasz migawkę aparatu – błysk oszalałymi Gremliny na krótką chwilę.

GREMLINS 2

Atari ST, Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SINATRA – nieśmiertelność.

GUADALCANAL

PC

■ Ustaw swoje jednostki (okręty, samoloty, piechota) w szyku torowym („gęsiego”) i skieruj je prostopadłe do siebie. Kolumny będą „przeskakiwać” przez siebie.

■ Tonący okręt możesz uratować, wprowadzając go do SUPPLY PORT.

GUARDIAN

C-64

■ Krzyż chroni przed ptakami (trzeba go jednak włączyć).

GUENIE

C-64

■ Klawisz + dodaje żyć, – przenosi na następny level.

W I N D O W S P H U N

Chcesz wygrać GameBoy'a? Napisz WIN.

GUN FRIGHT

Amstrad

■ Jeśli nie masz już forsy, pokręć się po wiosce. Powinieneś znaleźć worek z pieniędzmi.

GUNRUNNER

C-64

■ Naciśnij T podczas intro – niesmiertelność.

GUNSHIP

Amiga

■ Hasło/odzew: ACCENT – TRAMPOLINE, BILLBOARD – KICKBACK, CROAGNON – MELDRMA, DAKOTA – ONSTAGE, ELECTRA – VERTICAL, FOTHOOLD – INSOLENT, GRENA-DIER – NOCTURNE, HEDHE-DOG – LOCKSMITH, IVORY – WILLOW, KNOCKOUT – PURE-BRED, LOZENGE – ROMANTIC, MAZURKA – YELLOW, NEBU-LA – QUAKER, OVATION – UPSTAGE, PENTHOUSE – SYM-PHONY, QUARTZ – ZEBRA.

■ Klawiszologia: 1..3 – silniki, F1, F2 – zwiększenie obrotów, F3, F4 – zmniejszenie obrotów, 4 – Sidewinder, 5 – pociski niekierowane, 6 – Hellfire, 7 – działko, 8, 0 – systemy zakłócające, 9 – flary i „śmieci” aluminiowe, M – mapa, TAB – pauza.

GUNSHIP 2000

Amiga

■ ALT+P – informacja o obiekcie jaki masz w celowniku, P – pauza, F10 i następnie F – możliwość wy-tyczenia trasy lotu na mapie.

■ W czasie gry naciśnij ALT+P+C, ukryte menu.

PC

■ Nigdy, nawet gdy masz włączony AVOIDANCE, nie przelatuj przez kaniony prostopadłe do nich (ani przez strome góry). Rozwalisz się i będą musieli cię zbierać. Jak już cię pozbiierają, to na ekranie dowództwa wybierz dolną szufladę w lewym dolnym rogu, pojawią się twoje dane i napisy. Wciśnij EN-

TER a ostatnia misja zostanie skasowana.

■ W pliku ROSTER.DAT zawarte są dane o pilotach. Skopiuj go do innego katalogu, to zabezpieczysz się przed śmiercią.

GUY SPY

PC

■ Napisz: GETVONMAXGUY. Teraz F1 zmienia levela.

HACKER

Atari

■ Naciśnij: U – wyjście na powierzchnię, D – zejście do tunelu, E – przegląd posiadanych frag-mentów planu, C – przywołanie szpiega, M – odebranie wiadomo-ści, Y – zgoda na kupno, N – od-mowa kupna, I – włączenie nokto-wizora lub zmiana propozycji dla szpiegów.

Atari, Commodore

■ Odpowiedzi do testu: pracodawca – MAGMA, LTD, numer robo-ta – AXD-0314479, napęd robota – HYDRAULIC, miejsce przepro-wadzenia testu – AUSTRALIA. Na pytanie LOGON PLEASE od-powiedz AUSTRALIA – pominie-cie testu.

HADES NEBULA

Amiga

■ Wpisz się jako MONITOR do HIGH SCORE – niesmiertelność.

HAGAR THE HORRIBLE

C-64

■ Kody: 3, 7913, 4, 1984, 5, 4830, 6, 3346, 7, 1974, 8, 2001.

HAMMERFIST

Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz TAEHC OT TNAW I. Podczas gry F7 – skipper leveli.

HAND OF FATE

PC

■ Muszkom owocowym nie trzeba dawać jagód. Naciśnij jakąś, gdy odpowie powtarzaj po niej (najlepiej zapisz, jeszcze się przy-da). Po zagranium na wszystkich, będziesz znał szczyt i usłyszysz ładną melodyjkę. By przyrządzić żółty napój przy maszynie tęcz-y, wrzuc wszystkie składniki z polki z cylindrem.

■ W SS'11 w opisie pierwszego czaru brakuje w spisie składników, lez krokodyla!

HANS KLOSS

Atari

■ Wciśnij spację, następnie wywołaj plan broni, przyciśnij

FIRE i poczekaj aż skończy się energia. Na miejscu pierwszej lic-z-by wyskoczy jakiś symbol – oznacza to niesmiertelność.

■ Zastąp grę klawiszem SPACJI. Naciśnij dowolny klawisz by zobaczyć kawałki planu, które posiadasz. Naciśnij FIRE, wszyst-ko się porusza, tylko bohater stoi i pali papierosa. Kiedy licznik z jedzeniem i piciem zjeździe do 0, a na miejscu liczb pojawią się jasne kwadraty, zetknięcie się z pojaz-dem przestaje być groźne. Nadal trzeba się jednak wystrzegać kara-binów.

C-64

■ Aby uniknąć jeżdżących bumerangów należy wyjść z kom-naty i wejść do niej jeszcze raz.

HARD AND HEAVY

C-64

■ Kolejno: SPACE i przytrzymaj FIRE – przyrost energii.

HARD DRIVIN'

Amiga

■ Na początku gry wybierz ręczną zmianę biegów. Kiedy podczas jazdy zabraknie ci czasu, zmień bieg na luz (N). Zbliżając się do mety lub punktu kontrolnego, wrzuc bieg z powrotem, bo nie na-liczają ci punktów.

■ Rozpędź się do maksymalnej prędkości i naciśnij N – nieskończony czas, niesmiertel-ność i ułatwione sterowanie.

HARD HAT MACK

C-64

■ Niesmiertelność – POKE 16877,173

HARE RAISING HAVOC

Amiga

■ ALT + CTRL + F5 – skipper lev-eli.

HARLEY DAVIDSON

Amiga

■ Gdy jesteś przy sklepie: W – mapa, G – informacja o zużytych częściach motocykla.

■ Jeśli jedziesz po białej linii, odd-zielającej trawnik od drogi, nie grożą ci żadne kamienie ani kaluże. Co szósty samochód jadący z naprzeciwka to gлина.

HARPOON 386

Amiga

■ Gdy wystrzelisz NATO'wską torpedę Mk48 do celu bliższego niż połowa jej zasięgu, torpeda rozwinie prędkość 60 węzłów, a nie 40.



PC
 ■ Rakiety przeciwnika mogą być przechwytywane przez twoje myśliwce! Warunek – muszą być wykryte dostatecznie wcześnie.

■ Bazę lotniczą napocznij używając dwudziestu–czterdziestu rakiet antyradarowych dalekiego zasięgu – AS-12, HARM – a następnie zaatakuj samolotami uzbrojonymi wg wariantu Anti Runway lub LR Anti Runway. Rakietki zniszczą radary, SAM-y oraz samoloty na ziemi – bezbronną bazę wystarczy rozpracować korzystając z bomb. W większości sytuacji walkę powietrzną wygrywają samoloty uzbrojone w rakietki powietrze – powietrze o większym zasięgu, niż rakietki przeciwnika (wypróbuj Mig-23 AA-7 Apex, 19 Mm przeciwko F-16C AIM-9L, 10 Mm). Najlepsze maszyny: F-14 (AIM-54, 110 Mm), Tornado F.3 oraz Phantom FGR Mk2 (Skyflash, 27 Mm). Największe korzyści przynosi atakowanie spoza zasięgu obrony npla. Rakietki przeciwradarowe mogą zostać również użyte przeciwko dowolnym celom naziemnym albo nawodnym.

■ W pakiecie GIUK wybierz drugą misję. W STAFF OPTIONS włącz IGNORE SHIPS RUNNING AGROUND. Rozkaż grupie AAS zaatakować lotnisko ZXa. Ustaw maksymalną prędkość i największą kompresję czasu. Chwilę zaczekaj i ... zwycięstwo!

HAWKEYE

C-64

■ Na ekranie tytułowym wpisz hasło: VALSSPELER. Daje to tzw. easy mode.

HEAD OVER HEELS

C-64

■ F5 – zmiana postaci.

HEIMDALL

PC

■ Aby zdobyć kilka sztuk tego samego przedmiotu, zrób następujące czynności: weź przedmiot, opuść wyspę, zrób save, odczytaj

zapisaną grę, wróć na wyspę i weź kolejny egzemplarz danego przedmiotu.

HELTER SKELTER

C-64, PC

■ Kody do etapów: 11. GOAL, 21. ROCK, 31. ROLL, 41. LEFT, 51. JUMP.

HENRY'S HOUSE

Atari

■ Wpisz CPM na screenie tytułowym – nieśmiertelność. Chcąc minąć łapkę na ósmej planszy: stań obok niej, kiedy uniesie się na wysokość głowy zatrzymaj grę SPACE, skieruj joystick w prawo i naciśnij SPACE. Niezbędna odrobina wprawy.

C-64

■ Sposób na nieśmiertelność i przenoszenie: po skończeniu gry naciśnij FIRE i poczekaj aż rozpocznie się nowa gra w tej samej komnacie. Odtąd tak będzie już zawsze.

HERETIC

PC

■ QUICKEN – nieśmiertelność, RAMBO – wszystkie bronie, SKEL – wszystkie klucze, RAVMAP – pełna mapa, KITTY – przechodzenie przez ściany, ENGAGExy – zmiana poziomu (x – poziom y – epizod), PONCE – 100% zdrowia, SHAZAM – zwiększenie mocy broni, MASSACRE – zabija wszystkich przeciwników, COCKADOODLEDOO – zamiana w kurę.

■ Spróbuj wpisać kody z DOOM. Dokładnie odwrotny efekt.

HERO SOCCER

Nintendo

■ Drużyna – kod: 10 – 0602, 11 – 0223, 12 – 1128.

HERO'S QUEST

PC

■ Hasło pozwalające wejść do czarownicy: HUT OF BROWN NOW SIT DOWN.

■ By uzyskać statystyki mniejsze od 5, trzeba dwa razy wcisnąć szary plus, a następnie strzałkę w le-

wo. Działa na statystyki, w których na początku masz zero.

HERO

Atari

■ Z braku bomb strzelaj w ścianę. Efekt ten sam. Odnowienie zapasu bomb – SHIFT P.

C-64

■ POKE 13855,0 nieśmiertelność, POKE 14652,25 brak przeciwników.

HEXEN

PC

■ Tajne kody: reveal – odkrywa mapę, BGokey – God mode, BPelletierXX – skok do levelu XX, BRaffel – wszystkie przedmioty, EBiessman – Pig mode, JSumwalt – wyświetla współrzędne, MRaymondJudy – wszystkie klucze, SGumo – uzdrowienie.

HIGHWAY HUNTER

Spectrum

■ Uruchom grę przez START.EXE BEER – nieskończona energia, START.EXE FREE – nielimitowana broń, START.EXE SKIP – omija intro, START.EXE L# – rozpoczyna grę od poziomu #.

HIRED GUNS

Amiga

■ Podczas gry wpisz: AMIGA. Zyskasz nieśmiertelność, nieskończoną amunicję i inne bajery. APPLE GATE (spróbuj razem lub osobno) – dowolne obładowanie, CHRISTINA – energia.

HISTORY LINE 1914-18

Amiga

■ Kody i gracze Niemcy: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTH, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDLE, STERN; Francja: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Odbieram szkołę życia od mojej babci, która udziela jej każdemu w formie wykładów; Trzy największe pomyłki w dziejach ludzkości: komunizm, broń jądrowa i Atari; Symulatory powinny mieć wbudowany licznik przebiegu (taki żeby nie można było cofnąć) gdy odkupuję grę to od razu widać czy to nowka czy wylatany rzech; Prawdziwy gracz wychodzi na podwórko tylko gdy prądu nie ma; Nie myślcie, że jak dacie krowie czekolady to wydowie kakao; Tylko ja jestem mądry, tylko ja jestem silny i tylko ja tak sądzę; Otyli żyją krócej ale jedzą dłużej; Nie wzywaj nocą pomocy bo możesz pobudzić sąsiadów;

HOWARD THE DUCK

C-64

■ Gdy wylądujesz, przeskocz katużę wody, weź ukrytą skrzynkę, podskocz i wejdź do wody – możesz pływać.

HUDSON HAWK

Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz S A N T A C L A U S I S C O - M I N G T O W N - typowa nieśmiertelność. Jeżeli na ekranie tytułowym wpiszesz SCIENCEFICATION, to jednocześnie naciśnięcie DEL i HELP przeniesie cię na następny poziom. Uzyskasz również niekończącą się liczbę żyć.

HUMANS

Amiga

■ Pełny zestaw kodów: 1. DARWIN, 2. ANDIE PANDY, 3. GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBLE, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J MCKINNON, 13. UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BORO2, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY I FE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MACCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GOT ME, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREDDY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYDAY, 40. BANNANA MON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TIRED, 55. CONSOLIDATED, 56. STAY HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 60. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 62. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECH-

NO PHOBE, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE.

HUMAN RACE (HUMANS 2)

Amiga

■ Kody: 1) WHEELS ON FIRE, 2) ROLLING DOWN, 3) THE ROAD, 4) SKIVE OFF, 5) DAYTRIP, 6) GIRAFFES, 7) MAKE UP, 8) FLYING AVENGER, 9) WIBBLE, 10) BILL AND BEN, 11) SPITFIRE, 12) DESERT ANGEL, 13) NONEKNOWSUS, 14) APRIL 1993, 15) ALMONDBURY, 16) KATE, 17) SNESSY, 18) OLDHAM8BORO1, 19) FROG AND TOAD, 20) DANDSPAM, 21) SAVERANCER, 22) 19ACOPY, 23) M LOVE BONE, 24) ASYLUM, 25) WINDPUŠKA, 26) ALICE IN CHAINS, 27) ABSOLUTELY, 28) FABULOUS, 29) ED AND PATS, 30) SWEETIES.

HUNTING

Amiga

■ Na obrazku tytułowym wpisz ILOVEAMIGA – nieśmiertelność.

HYBRIS

Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz COMMANDER; F2.F8 – wszystkie typy broni, F9 – skipper leveli.

HYDRA

Amiga

■ Lekkie ułatwienie – gdy plyniesz motorówką wcisnij SPACE i pociągnij joystick do siebie. Motorówka wznie się ponad wodę. Można to robić bez przerwy.

HYDRAULIK

Atari

■ Klawisze: SHIFT+CONTROL+R – 99 żyć, SHIFT+CONTROL+G – następna plansza.

HYPER OLYMPIC

C-64

■ Rzucając oszczepem rozpędź się i trzymaj FIRE do samego końca. Oszczep wyleci za ekran po czym wróci z... nabitym ptaszkiem.

HYPERBLOB

C-64

■ Kody: 1) THE FIRST SCREEN, 2) PINK PYJAMAS, 3) GREEN

SCREEN, 4) MIDNIGHT RAMBLER, 5) YUK!, 6) QUICK!

I BALL 2

C-64

■ Na początku trzeciego etapu wcisnij SPACE. Pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.

■ Kody do poziomów: 2. TERMINATE, 3. NIGHTMARE.

ICE WORLD

Amiga

■ Kody do leveli: 1) 452234, 2) 984841, 3) 383772, 4) 093152.

IKARI WARRIORS

Amiga

■ W HS wpisz się jako FREERIDE – nieśmiertelność.

IKARI WARRIORS 2

C-64

■ Po tzw. Game Over wcisnij FIRE na drugim joysticku. Będziesz mógł kontynuować grę od tego samego poziomu.

IMMORTAL

Amiga

■ Kody do leveli: 2) BEHE810006F70, 3) CC5EE21000E10, 4) 465FA31001EB0, 5) B57F943000EB0, 6) 1BBE53010A41, 7) 8DDFB62010AC1, 8) E011F730178C1.

■ Po zabiciu kogoś w górnych komnatach otrzymasz nasiona chochlików. Jeśli krasnal-possiadacz drugiego gema nie zechce ci go oddać, wysyp przy nim trochę nasion – zaraz zmienią zdanie.

Atari ST

■ Kody do poziomów: 2) CDD FF10006F70, 3) OADDA21000E10, 4) BDFE31001EB0, 5) 09D E443000EB0, 6) 3BF7D53010E41, 7) 6B10FB1010A41, 8) E590 D710178C1.

PC

■ Kody do leveli: 2) 757FC1 (0006F70), 3) 1A3D620000E10, 4) D9B3531010EB0, 5) B57F943000EB0, 6) 563FF53010A41, 7) C250F63010AC1, 8) E011F730178C1.

IMPOSSAMOLE

Atari ST

■ Podczas gry naciśnij SPACJĘ – wszystkie stwory znikną. Działają tylko raz na każdym levelu.

IMPOSSIBLE MISSION

Amiga

■ Kody do leveli (bohater w metalowym uniformie): 1) ADQVUXOB, 2) AHQRRXKK, 3) ALQP-TXWK, 4) APQNGXAJ, 5) ATQIIXFP, 6) AXQEZXP, 7) BBQBFXKJ, 8) BEQWVXMD, 9) BIQTIXGB, 10) BMQPMXVE, 11) BQLQXASF, 12) BUQKXXJG, 13) BYQHXLIL, 14) CCQIGXPI. w teleporcie SPAM (strzelanka kosmiczna) walczyć dotąd, aż odkryją się wszystkie przedmioty, wtedy można wygrać transportery odrzutowe, bardzo pomocne w zakłóceniu levelu. W teleporcie INVENT odbiera się wygrane lub znalezione przedmioty. W teleporcie HOLD powtarzając dźwięki za komputerem możesz wygrać albo rzeczy pomocne w grze albo jeden element końcowej układanki. Zawsze po ułożeniu 9 puzzli należy udać się do windy ewakuacyjnej.

INCA

PC

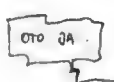
■ Naciśnięcie CTRL+ALT+INSERT odnawia życie. Działa jedynie w przestrzeni kosmicznej.

INCREDIBLE MACHINE

PC

■ Kody do leveli: DYNAMIX, MACHINE, HOT DOG, DISK, SHUTTLE, SATURN, KING, DRAGON, ANTS, BASEBALL, BEAR, FISH, DALE, CHESTER-TON, SIZE, IRELAND, WORD, BRIEF, HOT DOG, COUNT-DOWN, PSALMS, TANK, NIGHT, GAMES, WESTERN, LOG HOME, GRAPHISC, KNUTH, DONALD, COMPACT DISK, SHAVER LAKE, RHEUMATISM, HARPSICHOLO, MARKET, DESK, MYRTLE, QUATERNION, AQUARIUM, SHOE, FLOWER, STORE, CLARE, KERRY, FLANGE, SEASON, TRIBOLOGY, ABRASIVE, DEFORMATION, ELASTIC, ADHESION, SPECTRA, INDUCTION, POLARIZATION, OVERJOY, DISCURSIVE, CROSS, CHOCOLATE, PLATO, WELL-SPRING, HYDROPLANE, PALM, SOMBRERO, JOIST, ASTRONAUT, MARIONETTE, OSMIUM, ASSURANCE, CALCULATOR, SUPERIOR, PHILHARMONIC, ANGULAR, ZIP-

OTO ON!



OTO JAŚ KIEPANA
PODRĘCZKA ŚLEDZĄCA

WŁOSY I NIETAKI
NOS SĄ W PODZIAŁU!

MILCZĄCE SZYBIEJ KOMPUTEROWE
PIENIĄDZE KODET (PIENIA NIEKONITA
BŁONOWANKA ARBURT W PODZIAŁU),
SOUNDNARODZEN, NAGLEMSA
FATTA NO NOSE

SPRAWOZDANIE WIERZĄCIE
STOSUNEK WŁAZA DO ODWIAZKOW
SZKOLENIE W WYSTOPIKARZAN
PIOMANIE SPŁACANA SPŁACANE
WŁAZTUNY
KILKA CEBITKA WODNOSC
WOLNE KULTURALNA

TRZYMKIE SIĘ CHŁOPAKI

ODWALACIE NIEZŁĄ FUKĘ!

WZROST : ŚREDNI
WIEK : PRZED CZTERDZIESIĄ (17)
OCZY : NA WIEZCU
UDZIA : DŁUGIE
NOS : W TYM MOMENCIE

TOTALNE ZARZĄKANIE
ZAKOŃCZ ZIELONYM
SZKOTNIEM, CO SZKŁA
OD CZYDO DO CZYDO.
A DO CO WŁAŚCIE
WODNOSC O WODNE?

PER, UMPIRE, RECOVER, SHADOW, IONIZE, QUAKE, OCTOBER, BILATERAL, LYRIC, NEEDLE, THEORY, LOBSTER, SAMURAI, SPLICE, GULF, RHOMBUS, OLIVE, POLYNOMIALS, PARAMETRIC, SOLAR SYSTEM, MARBLE, HEAVY, REPUBLIC, QUATRAIN, TYRANNOSAUR, SULFURIC, DOPA, MINARET, DOVETAIL, JASMINE, WRANGLE, KUDOS, CULDE SAC, YODEL, XYLOPHONE. Jeżeli musisz podawać kod, żeby zagrać na czerwonych planszach, zmień pierwszy znak w pliku TIM.CFG na W (kod 87).

■ Wpisz: DOPA. Dostęp do wszystkich plansz.

INDIANA JONES ARCADE

C-64

■ Na ekranie tytułowym naciśnij jednocześnie: H i I. Możesz kontynuować grę od trzeciego poziomu.

Amiga

■ Wpisz SILLYMAN w High Score – nieśmiertelność.

■ Na ekranie tytułowym napisz IEHOVAN – ekran powinien zamigotać. Podczas gry L – skipper leveli, 1 oraz 2 – środek poziomu.

■ Na ekranie tytułowym napisz: NIGHTSHIFT.

PC

■ W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5\$ na czerwone. Jeśli na rulecie wypadnie teraz czarne to przy następnym zakręceniu będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone to następne będzie czarne. Gdy zbijesz kupę szmalu nie zapomnij wymienić żetonów na pieniądze.

INDIANA JONES 3

C-64

■ Skieruj joystick w dół i naciśnij klawisze 3 lub 4 – następny poziom.

PC

■ Można zdobyć na sanym początku gry książkę. W domu wykonaj: PULL BOOKCASE i PICK UP STICKLY TAPE. Teraz w pomieszczeniu ze studentami: USE STICLY TAPE ON JAR i masz klucz do stolika w domu (najpierw trzeba zdjąć kwiatek i obrus).

INDIANA JONES 4

PC

■ Pod koniec gry dr. Ubermann chce na tobie przeprowadzić expe-

Tipsy

ryment. Możesz się uratować wybierając następujące odpowiedzi: 1, 1, 3, 3, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 1, 3, 4, 2, 2, 1.

■ Ustawienie dysków: Kamienna mapa w labiryncie: DARKNESS, WANNING MOON, EAST SEA. Wejście do Atlantydy: NOON SUN, WAXING MOON, WEST SEA. Salka końcowa: RISING SUN, FULL MOON, WEST SEA.

INFERNO

PC

■ W czasie walki użyj NAVICOMu – gra się zapauzuje, a ty możesz np. zmienić broń.

INSANITY FIGHT

■ Naciśnij naraz klawisz L, FIRE w joysticku i obydwa przyciski myszki – będziesz zmieniać levele.

INSPEKTOR

Atari

■ Aby móc latać śmigłowcem, wyrob sobie zdjęcie, potem udaj się do Gdańska i kup tam legitymację UOP. Potem wygraj dużo pieniędzy grając na bazarze (najlepiej we Wrocławiu). Kiedy będziesz miał ponad 500 gotówki, kup w tym samym miejscu helikopter i możesz latać. Gdy poproszą cię o okazanie licencji pokaż UOP.

INTERCHANGE

C-64

■ Kody do leveli: 1) MOON, 2) DISK, 3) DUCK, 4) GRIM, 5) TANK, 6) GOLD, 7) COLD, 8) BANG, 9) MUFC.

INTERNATIONAL KARATE +

■ Naciśnij F1/F2 – wybór liczby graczy. Zatrzymaj grę klawiszem RUN/STOP. Podczas pauzy będą ćwiczyć karatecy. Jednoczesne naciśnięcie I i Q zwiększy tempo walki, kombinacja 3 i E przywróci poprzedni stan. Podczas walki lub treningu naciśnij jednocześnie D i C. Teraz klawiszem T zmieniasz krajobraz.

Amiga

■ Podczas gry daj się uderzyć i szybko wcisnij pauzę. Na jedną walkę jesteś nieśmiertelny.

■ Podczas gry naciśnij T – urozmaicenie widoku. Gdy cię trafia, naciśnij dwukrotnie SPACJĘ.

będziesz niepokonany. Działa nie tylko w wersji na Amigę.

Atari ST

■ Natychmiast po wgraniu programu naciśnij F1 lub F2 – program nie zawiesi się (komunikat BUM COPY).

INTERNATIONAL KARATE

Amiga

■ Podczas pierwszej walki zbliż się maksymalnie do lewego brzegu ekranu i używaj jedynie podcięć – sukces zapewniony.

■ W czasie gry klawisze F5-F10 zmieniają szybkość ciosów i uników.

C-64

■ Naciśkając klawisze: Z, X, C i SPACE otrzymujesz pokaz walk pięciu wojowników.

■ W trakcie gry naciśnij M+J+U+I+O. Urozmaicenie widoku.

■ F3 – gra na dwie osoby. Klucz F5, F7 wylacza muzykę. Głos na maxa – niespodzianka.

INTERNATIONAL KARATE 2

C-64

■ W czasie walki naciśnij R+T+A+S+F. Przez chwilę można oglądać dwóch zawodników bez spodni.

INTERPHASE

Amiga

■ Podczas gry napisz FEENNY (wielkie F na początku).

ISHAR

Amiga

■ Aby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajemniczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 – rb, 1 – gc, 1 – pdb.

ISHAR 2

Amiga

■ Aby zrobić użyteczną drugą rękę przy broni dwuręcznej, należy posiadać u jednej z postaci maksymalną ilość mikstury lub jedzenia, a drugiej postaci wziąć, nawet niepełny, zestaw żywności lub jakiś strzał i kliknąć nim najpierw na imieniu pierwszej postaci, a potem na broni. Gdy wydosłaniesz się z więzienia na drugiej wyspie i pójdziesz na górę, zauważysz nieotwierające się drzwi. Godziny ich otwarcia to 1.00 – 4.00.

■ Zbierz czteroosobową drużynę, wejdź do gospody, zwerbuj nowego członka, następnie wyjdź zabierz mu pieniądze i go zabij. Można powtarzać wielokrotnie – „kapitalizm z ludzką twarzą”. Sposób na pomnażanie przedmiotów: Załóż jednemu ze swoich ludzi linę, wejdź jedną strzałę (z ekwipunku) i nadejdź nią na założoną linę (kursor powinien przybrać jej kształt) – już możesz ją pomnażać. Gdy to zrobisz skieruj kursor na smietnik. Teraz możesz wskazywać nim każdy przedmiot i go pomnażać! Gdy chcesz wyłączyć tę opcję naciśnij dwa razy lewym klawiszem myszy na strzałach w ekwipunku.

■ Taktyczna nieśmiertelność: Na pierwszej wyspie wybierz w karczmie Yornh'a do swojej drużyny. Teraz używając czarunku podobnego do deszczu, podnosisz siłę życiową danego bohatera. Aby podnieść siłę psychiczną prześpij się w karczmie.

ISHAR 3

Amiga

■ Podczas wędrówki po mieście, w każdym sklepie możesz coś zwędzić. Wejdź do sklepu i wybierz przedmiot. Następnie kliknij na ikonę bohatera, który nie ma pieniędzy. I już.

■ Ustaw kursor maksymalnie na lewo i wcisnij naraz CTRL-ALT-V. Teraz wcisnij lewy przycisk myszy, a odzyskasz punkty życia.

IVANHOE

Atari ST

■ Jeśli wpisze się: IC IS THE BEST a następnie wcisnie klawisz DELETE, to wszyscy przeciwnicy widoczni na ekranie zostaną wymazani.

Amiga

■ Podczas pauzy wpisz ZOBI-NETTE lub IVONETTE. M – dodatkowe życie, N – następny level.

JACK THE BOMB MANIAC

C-64

■ Na planszy tytułowej naciśnij i w lewo RETURN i wcisnij FIRE w joyu (2 port). Po rozpoczęciu gry będziesz miał oznaczone pierwsze trzy bomby, ale tylko do piątego etapu.

W I N D O W S P H U N

Przechodź przez drzwi, nie czołgaj się przez Okna.

JACK THE NIPPER

C-64
■ W czołówce wcisnąć litery: Z, A, P, I, T. Jeśli są trzymane wystarczająco długo, uzyskuje się nieśmiertelność.

JACK THE NIPPER 2

C-64
■ Podczas intro lub na planszy TRIAD naciśnij C – nieśmiertelność.

JACKETS +

C-64
■ Rakietę zdobędziesz niszcząc granatami napotkane domki.

JAGUAR X1220

Amiga
■ Przed startem poprzelączaj stacje radiowe – lepsze przyspieszenie na starcie.

■ Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z serialu Drużyna A.

JAIL BREAK

Amstrad
■ Gdy zobaczysz biegnącego człowieka bez broni, to strzel w niego jeden raz (nie więcej). Pozostanie po nim krzyżyk. Jeśli go weźmiesz to otrzymasz dodatkową broń.

JAMES BOND JR.

Nintendo
■ Kody: 033481, 258600, 320370.

JAMES POND

Amiga
■ Naciśnij CTRL – teraz ENTER włącza/wyłącza osłonę, a klawisz

Z/M przełączają levele. Inny numer to wpisać JUNKYARD i wcisnąć RETURN – nieśmiertelność; D – otwiera wszystkie przejścia na danym poziomie, klawisz z dolnego rzędu przenoszą do następnego etapu.

Atari ST
■ Podczas gry naciśnij jednocześnie M + R + 2 – otwiera wszystkie wyjścia. Dwukrotne naciśnięcie RETURN – nieograniczona ilość energii.

■ Po naciśnięciu niektórych dwuznaków pojawiają się przedmioty: !1 – kapelusz, @2 – strój pletwonurka, #3 – opaska, \$4 – okulary, %5 – łód, ^6 – klucz, &7 – grzebień, *8 – pistolet, (9 – niedziałający pistolet), 0 – jajko, _ – róża, += – sztabka złota, h – flakonik, Q – zielona gruszka. A oto litery i dwuznaki, które zmieniają levele: z – level 3, x – level 4, c – level 5, v – level 6, b – level 7, n – level 8, m – level 9, – level 10, > – level 11, ?/ – level 12.

■ Podczas gry wpisz JUNKYARD i wcisnij RETURN – nieśmiertelność. Teraz D otwiera wszystkie przejścia w danym etapie.

■ Wpisz: MRZ gdy rozpocznesz misję, a będziesz niezniszczalny

JAMES POND 2

Amiga
■ Na ekranie głównym leży parę przedmiotów. Zbierz je tak by pierwsze litery nazw utworzyły słowo CHEAT (dla swojaków: ciastko, młotek, globus, jabłko, kran). Wejdź w pierwsze drzwi i zbierz usta, łoda, gitarę, globus, balwana – koniecznie w tej kolejności. Jeden ze sposobów na pewno da nieśmiertelność (który? – zdania są podzielone).

■ Podczas gry naciśnij CTRL; teraz klawiszami F6-F7 można powiększać i pomniejszać obraz, F9-F10 włączają/wyłączają syntetyzer, ENTER wprowadza nieśmiertelność. Napisz THE LITTLE MERMAID. Następnie: ENTER – zbroja, P – samolot (część leveli), B – wanna (j.w.), M – pytanie o kod, przenoszący do różnych części gry, X – skok do końca levelu, B – stosowany za drzwiami oznaczonymi ?? zawieszają grę, F9, F10 – zmiana ekranu.

■ Gdy naciśniesz podczas gry klawisz CTRL, to: F6, F7 – powiększa/pomniejsza ekran, F9, F10 – włącza/wyłącza syntetyzer, ENTER – nieśmiertelność.

JAMMIT

PC
■ Gdy przeciwnik wznawia grę i podaje do ciebie piłkę, rzuć szybko za trzy punkty. Skuteczność 70%.

■ Kody. SLADE: 1) MRKYMICY, 2) HNSFJLD, 3) DWGTSTN, 4) DMWDWYDZ, 5) TRYBRNM, 6) BRNMCMN, 7) JSPHKSC. ROXY: 1) DKRBNSN, 2) STPKRNR, 3) SSNHYDN, 4) JNFRBCN, 5) LRNCHLS, 6) PLWRHDS, 7) STWSPKN.

■ Kody: 1) MRKYMICY, 2) DWGTSTN, 3) HNSFJLD, 4) TRYBRNM, 5) BRNMCMN, 6) DMWDWYDZ, 7) JSPHKSC.

JANOSIK

Amiga
■ Nie dotykaj babulinki i barona, są szkodliwi.

JASON

C-64
■ Spauzuj grę i wpisz: HEAT-BA58CFXOQLIVEZ – nieśmiertelność.

JAZZ JACKRABBIT

PC
■ Wcisnij P (Pauza), a następnie BACKSPACE. Teraz można wpi-



GERTRUDA KOCH -
MATKA TRÓJKI DZIECI
WYPOWIADA WOJNĘ
PRZECIWO W GRACH!

30.08.1985

OTO ZDZIAŁE
WZNIĄNIE
SPRAKZYNI,
KTOGA WODNO
W 600ZINACI
WIELZORNICH
ZAMORDOWAŁA
TWÓRCZĄ ZINACI
GRY „FRANKO”!



GREDAU JS

sywać kody: LAMER – skok do następnego levelu, GUNHED – broń i full amunicji, HOOKER – skok do bonusowego levelu, BOUF – uzdrowienie i nietykalskość, SABLE – superspeed i superjump, STRIKE – latająca deska, DOOM – zwiększenie szybkości wrogów, MARK – zabija Jazza.

JET ACTION

Atari

- Trzymaj się prawej strony planszy, obrona fortu jest tam najsłabsza.
- Trzymanie spacji spowalnia grę.

JET SET WILLY

C-64

- Stań na środku komnaty First Landing naciśnij po kolei WRITETYPYR, pozwoli ci to na przenoszenie się po planszach. Używasz ten efekt przez połączenie cyfr od 1 do 6 z cyfrą 9 np.: 2-9-2-3-2-9.

JET STRIKE

Amiga

- Kody: 1) TDEJQNQL, 2) JHALMROB, 3) RZWVUWCP, 4) APSREBSX, 5) WZQRUDOP, 6) TREFCPMJ, 7) HTETAPOJ, 8) XHSFMBQX, 9) NFYHOTAR, 10) HHSFMBQX, 11) HXEXWPWV.
- Kody: 6) HTETAPOJ, 7) NFYHOTAR, 8) RPSREBSX, 9) TREFCPMJ, 10) XHYJMVKX, 11) HHSFMBQX, 12) HXEXWPWV.
- Na początku każdego levelu wybierz SU-25 i załaduj go w całości MAVERICKAMI. Wzrost lotu zniszcz wszystkie wyrzutnie SAM, a pozostałe misje na tym levelu bądź łatwiejsze i bezpieczniejsze.

JILL OF JUNGLE

PC

- Na dziesiątym levelu, drugą serię przełączników ustaw w następujący sposób: góra, dół, góra, góra, dół, dół.

JIM POWER

Amiga

- W czasie gry wpisz VELOUE – nieśmiertelność.
- Kody do leveli: FORGOTTEN PATH – nie ma: FLYING SHELLFISH – GGFUUM: GUARDIAN'S CASTLE – EFAMAU-

NU: NEVERENDING CAVERN – GDGIEU50; DOOM'S DESTROYER – QQMOJX12; MOUNTANT'S FOREST – TSMOJXOF; SCARLET SKULL – QRM0ZFL; DRAGON'S TOWER – TTMOZFMU; DARK CORRIDOR – JQMOJKFR; METAL ROADSTER – JSMOZQUB; THE FINAL WAY – KRMOZQ12; THE GUARDIAN – MTMOZ3PF.

JOE BLADE

Atari

- Zamiast strzelać do przeciwników – przeskakuj ich.

JOHN MADDEN'S 92 FOOTBALL

Amiga

- Kody: ćwierćfinał – 6662200, półfinał – 6272200, finał – 6672204. Jako zespół w rozgrywkach wpisz się jako SAN FRANCISCO 49ERS.

JOHNNY REB 2

C-64

- Unia musi bronić mostu i brodu.
- Mapa.
- Grając Unią wybuduj po trzy domy na górze i na dole mapy (nad rzeką). Tego nie przedzie wroga artyleria, kawaleria i zaopatrzenie. By zaopatrzyć piechotę i artylerię w Ammo, podjedź wozem zaopatrzeniowym z tyłu, do wybranej jednostki, tak by się stykały.

JOSH

C-64

- Kod do planszy jest równocześnie wyrazem jaki trzeba ułożyć z porzucanych liter: 01) DD, 02) OF, 03) EQ, 04) MUM, 05) EGG, 06) DXS, 07) VIP, 08) BOBO, 09) LOGO, 10) COOL, 11) JOSH, 12) SOME, 13) KING, 14) SANE, 15) MUMMY, 16) OOPS, 17) PUPIL, 18) WATTS, 19) TEACH, 20) CALYX, 21) BASIC, 22) FOCUS, 23) ROCKY, 24) HORROR, 25) ENGINE, 26) LUENEN, 27) DIVINE, 28) EXCESS, 29) PASCAL, 30) KOYTKA, 31) SUMMIX, 32) SHOOL, 33) SECRET, 34) DIGITAL, 35) KONCINA, 36) SILENCE, 37) STOOPIID, 38) GERMAN, 39) CYNTHIA, 40) FEIWEIER, 41) ODENDAHL, 42) INSANITY, 43) COMPLETE, 44) CO-

NQUEST, 45) ROLLOVER, 46) FREAKFAST, 47) BEAUTIFUL, 49) WONDERFUL, 50) DEFLECTION, 51) LASTLEVEL.

JOUST

Atari

- Na levelu „PTERRY WAVE” pterodaktyla zabijesz trafiając włócznią w dziób. Przy wariacie dla dwóch graczy zrobisz partnera lub partnerkę opłaci się tylko na levelu „GLADIATOR WAVE”.

JUDGE DREDD

Amiga

- Napisz BRUCKEN PLAYING HERO QUEST (RETURN): podczas gry naciskaj HELP.

JULIUS CAESAR

C-64

- Trzydzieści tysięcy denarów ofiarowane miastu poprawia jego relacje z Rzymem o jeden stopień. Miasto będące w serdecznych stosunkach z Imperium, zgadza się natychmiast na traktat pokojowy i aneksję. Pozostali lepiej pokazać zbrojną pięść.

JUMPING JACK'S SON

Amiga

- Kody: 5. ROCKNROLL, 9. NOISES, 13. ELVIS. Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.
- Lewy przycisk myszy – nieśmiertelność. Kody: A. ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE; B. SYNTHE, FUNK, ELVIS.

JUMPING JACK

C-64

- POKE 27904.173. Nieśmiertelność.

JUMPING ZONE

Amiga

- Na scenie tytułowej napisz: I WANT TO GET OUT. Odtąd AMIGA+N przenosi do następnego poziomu.

JUMPMAN JOUR

C-64

- Nieśmiertelność – POKE 9450.173.

JUNGLE STRIKE

Amiga

- Kody do misji: 2) RVWH-FDKR4H5, 3) 95DXNL4MZYW, 4) X7GKW46PF3S, 5) VHPGF W7LGRF, 6) W756H39VSPH, 7) TN6GK39XVNB, 8) 7LC3RXT

W I N D O W S P H U N

WindowError:002 Nie ma błędu... jeszcze.

7N6N, 9) N4GKW4MHPJ3, Hap-pyend) L5FDRSHPGFB.

■ Aby kody działały wpisz kod XTGJRTNSGFB (czwarta misja) i jako pilota wybierz dziewczynę. Teraz wpisz dowolny kod.

■ Kody: 2) RX6CZJD3N67, 3) 9VWPCY397SV, 4) X7PDKXWNMZD, 5) VMJYT-GZF979, 6) W74PFV7LGYV, 7) TNCKX6PGCK7, 8) 74MZRTL4SCZ, 9) NS6DVSHPGYW.

■ Kody: RXYXVTLZYV, 96F97NL6CDX, XNMH-DRXTJSJ, VMDVMKB9LCK, W 7 4 Z K T L S Z 9 G, T N Z J R L 6 M H K N, 74HJYTL4SFB, NSPC9V7NLZF, L6ZY7L6MHKT, JURASSIC PARK

Amiga

■ Aby skrócić sobie drugą planszę i nie zbierać jeryn dla dinozaura, trzeba podejść do niego idąc przy ścianie z lewej strony. Dinozaur wejdzie w ścianę i nie będzie mógł się poruszać. Możesz więc iść spokojnie do końca i skręcić w prawo.

■ Kod do drugiego levelu: 8EB75C3D.

■ Kod do levelu: 2) 8EB75C3D, 3) EEE7740D

■ Kody: 1) B5A48352, 2) E5AC67AA, 3) D5F4AB62, 4) 95B48B42, 5) D56C7FBA, 6) 85A4834A, 7) 85B48B42, 8) F54C67AA, 9) C57C77B2, 10) A5149F5A.

PC

■ Aby zacząć od części 3D, zamień nazwami pliki jp2D.exe i jp3d.exe. Proste acz genialne!

K240

Amiga

■ Atak przy pomocy floty jest skuteczniejszy niż atak rakietowy.

■ Gdy twoja flota zatrzyma się w przestrzeni (z powodu jakichś fal magnetycznych) kliknij w panelu głównym na ikonę dysku. Następnie wybierz opcję ALIEN i wybierz rasę, z którą ostatnio walczyłeś przedtem. Po powrocie do gry statki będą leciały do celu.

KAISER

Atari

■ Po otrzymaniu wiadomości o twojej śmierci, naciśnij RESET i wróć do gry. Zmartwychwstanie, niestety, tylko na rok. Ale można znowu nacisnąć RESET.

KAJKO I KOKOSZ

■ Podnieś kwiat kwitnący obok chaty, ucinając go srebrnym nożem znajdującym w chacie. Tęgo samego noża użyj na miotle znajdującej się w domku Kajka i Kokosza. Pęk gałęzi wrzuć do ognia pod kociołkiem, a kijem strąć z łańcucha złotą obręcz i lewy róg (zrób to Kokoszem). Weź topór i wyjdź z chaty. Wyrwij trochę róż znajdujących się w prawym dolnym rogu planszy. Kwiaty daj Lubawie – babsztyl zmyje się do chatki. Zdejmij całe pranie ze sznura, a z okna antałek miodu. Idź do chaty Kajka i Kokosza. Wrzuć do ognia rękawicę i wiesiołka (kwiat znaleziony na początku), a otrzymasz rękawicę siły. Idź do bramy grodu. Po drodze zabierz kwiatki z ogródka Lubawy. Przy drzwiach Mirmilowa zobaczysz śpiącego strażnika. Weź jego miecz i zadmij w róg. Strażnik zacznie coś bucieć. Daj mu antałek miodu, a otworzy drzwi. Po wyjściu z grodu użyj rękawicy siły na zbójcach, to zwięją. Tyle na początek. Kilka rad: Zbieraj wszystkie grzyby i ziola (kwiaty również) – mogą się przydać. Z Jagą pogadaj dając jej kwiat o nazwie Błękitnik. Zatkane Źródło odetkasz używając rękawicy siły. Karczmarz w zamian za złotą obręcz, podwiezie cię do krainy Borostworów, golemu Ofermie daj gacie Lubawy.

KANE

Amstrad, C-64

■ Gdy w trzeciej planszy zabraknie ci naboju idź w prawą stronę do końca.

■ Na pierwszej planszy strącaj najpierw te ptaki, które lecą najwyżej. Zabity ptak spadając może strącić inne, lecące pod nim. Na trzeciej planszy naboje znajdziesz wybierając poza ekran z prawej strony

KARATE KID 2

Amiga

■ P – skipper levelu.

KARATE KID 3

Atari ST

■ Po pokonaniu pierwszego przeciwnika naciśnij P – wybór planszy.

KARATEKA

Atari

■ Klawiszologia. Ciosy: Q/W, A/S, Z/X. Przejdź przez bramę na drugim etapie: zbliż się, uderz

z nogi. Kiedy brama będzie się zamykać, cofnij się szybko i wbiegnij do trzeciego etapu. Kiedy dojedziesz do królowny, koniecznie podbiegnij do niej.

PC

■ Klawiszologia: SPACJA – zmiana pozycji, B – uklon, Q, A, Z – ciosy z ręki, W, S, X – uderzenia nogą. Zamiast kopać w kratę (trzeba odpowiednio się ustawić), zabij wroga tak, by na nią upadł.

■ Uklon przed walką zmniejszy szybkość przeciwnika.



KEN'S LAB

PC

■ Naciśnij BACKSPACE, a przybędzie ci energii (i ubędzie punktów).

■ Podejdź do malej dzwigni w ścianie i naciśnij SPACE. Pomalutku odnowi ci się energia.

KENNEDY APPROACH

Atari

■ Kiedy masz już pewność, że nie dostaniesz promocji, przerwij symulację przez F9 i wybierz opcję CONTINUE CAREER. Grasz od nowa nie tracąc rangi.

■ Niektóre kody: 11) VFR, 12) HSL, 13) WCA, 14) MOA, 15) ASR, 16) IAF.

KICK OFF

Atari

■ Naciśnięcie SELECT w czasie gry powoduje zakończenie meczu i zaakceptowanie wyniku jako końcowego.

■ Jeżeli wygrywasz z komputerem podczas mistrzostw i nie chcesz ryzykować utraty prowadzenia, naciśnij SELECT – zakończenie meczu przy aktualnym stanie. Ustaw się naprzeciwko bramkarza i blokuj go, kiedy będzie wybił piłkę – możliwość przechwytu.

■ Jeśli chcesz skończyć mecz z pozytywnym wynikiem, naciśnij OPTION.

C-64

■ Jeśli ty rozpoczynasz daną połowę meczu, to (broń cię Panie Boże)

nie naciskaj Fire. Ruszaj powoli joystickiem w lewo i prawo (w ten sposób kopniesz piłkę). Powtarzaj tę operację dotąd aż piłka nie znajdzie się w bramce. Wtedy wcisnij Fire i zdobyłeś gola!

KICK OFF 2

Atari ST

■ Obrona rzutu karnego: po usłyszeniu gwizdka poruszaj drążkiem na przemian lewo-prawo szybko, ale nie do przesady.

KID CHAOS

Amiga

■ Kod: 2) BEMCMAPLBTA. Kod: LKISTAPAGJK. Start od drugiego levelu.

KID GLOVES

Amiga

■ Podczas pauzy napisz RHIAN-NON. Następnie naciśnij F6 – znajdziesz się w sklepie; F9 – nietykalność; F8 – sprawdź sam.

KID GLOVES 2

Amiga

■ Prawy przycisk myszy – skipper leveli.

KIK START

Atari

■ Jeżeli nie chcesz przejeżdżać całej planszy, wcisnijcie CONTROL+R.

KILLER RING

C-64

■ Zdefiniowanie klawiszy jako YXES (SEXY) daje nieśmiertelność na jednej planszy.

KILLING CLOUD

Amiga

■ Misje: 2). A66TG7EZ, 3). 2WWiQ7E3, 4). QXX6G6EB, 5) 3336RWE3.

Atari ST

■ Kod: 2). AOOTOOEY, 3). 255FA1E1, 4). QH8A1EK, 5). 3KU6AZE3 (lub: 3336RWE3), 6). XXX6G6EJ, 7). 4333GWER, 8). W3Q1GWC, 9). 63QTEDEX, 10). CA2FG7E2.

KING OF THE BOWLING

C-64

■ Przed uruchomieniem gry wpisz: POKE 4201,254 – teraz podczas

gry można kasować nieudane rzuty klawiszem F7.

KINGDOM OF KROZ 2

PC

■ Na poziomie 18., na jednym z drzew wyrta jest sekretna wiadomość od SCOTA MILLERA. Po jej wysłaniu do SCOTTA, otrzymujesz dyplom.

KINGS OF THE BEACH

C-64

■ Kody i inne ułatwienia (do wpisania jako PASSWORD): SIDE-OUT – Chicago, GEKKO – Hawa-ii, TOPLITE – Rio de Janeiro, SUNDEVIL – Australia, EAT ME – duże sprite'y, DRINK ME – małe sprite'y, LOGIC ON/OFF – demo włączone/wyłączone, CHEAT ON/OFF – włączenie/wyłączenie ułatwienia, klawisz C dodaje punktów. Można stosować po kilka kodów jednocześnie.

PC

■ Werdykt sędziego możesz zakwestionować, naciskając F1 – pójdziesz się kłócić. Częste kłótnie grożą utratą punktu.

KINGS QUEST 5

PC

■ Po wejściu do łódki popłyn dwa razy w dół, a potem cały czas prosto. Nie zje cię potwór, a dopłyniesz do wyspy Harpii.

■ 1) Po pierwszej wizycie u Bestii należy wypić zawartość buteleczki z napisem „DRINK ME”, w przeciwnym przypadku po dotarciu na Wyspę Korony Alexander zamieni się w zwierzę. 2) Mól książkowy będzie rozmawiał z tobą dopiero po odczłowieczeniu bestii i pobycie na Wyspie Korony (róża dla słowika, wymiana lampy, lombard). Po gacecie z mołem list należy pokazać stworkowi na Wyspie Bestii (przedtem go tam nie było), a następnie oddać stworka molowi.

KIRBY'S DREAM LAND

Game Boy

■ Na ekranie tytułowym przyciśnij Dół. B. SELECT – dodatkowe menu. Gór. A. SELECT – Extra Game

KLATWA

Atari

■ Aby poruszać się Windą Czasu należy pozbyć się wszystkich przedmiotów z wyjątkiem KLEP-SYDRY CZASU.

KLAX

Amiga

■ Wpisz: TILDE. Teraz: 4 – ostatni etap, 5 – następny etap.

Atari ST

■ Podczas gry naciśnij 4 – ostatnia plansza.

KNIGHT MARE

C-64

■ Na początku weź żywność i kamień. Jedzenie i wodę daj staremu człowiekowi (GIVE FOOD, GIVE WATER) i zapytaj się go (ASK OLD MAN). Da ci łopatę, dzięki której możesz się przekopać (DIG GROUND) do innej komnaty.

KNIGHTS OF THE SKY

PC

■ Zrób kopię pliku RO-STER.DAT. Zawiera on stan wszystkich pilotów. Gdy się zabijesz to wystarczy skasować aktualny plik, a na jego miejsce przegrac własną kopię.

Amiga

■ Jeśli zablokuje ci się karabin naciskaj klawisz „U” aż do skutku.

KNOCK

Atari

■ Kod: 10) FLEXSURE, 20) GO-OD LUCK, 29) TOP CHEAT.

KOŁO FORTUNY IV

Amiga

■ Aby mieć więcej czasu na wysłanie nad hasłem finałowym, wskaż pustą opeję przy literach i trzymaj lewy przycisk myszy lub spację. Czas nie upływa.

Atari

■ Naciśnij Atari LOGO – zatrzymanie czasu.

KOLONY

Atari

■ Jeśli chcesz dużo zarobić to handluj generatorami: kupuj po 4000, sprzedawaj powyżej 6000.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Śnieg – woda w proszku: Dyskietka jest rajem, z którego nie ma wylotu; Pij siarkę budowlaną – wzmacnia zęby i zapobiega próchnicy; Mam do sprzedania siostrę z 9-cio miesięczną gwarancją: Po tym jak z Odry wyleciały nam tryby oferujemy następujące gry: Wodnik Szuwarek i Jego Komando ze Stawu, Miś Uszatek i Jego Harda Obstaw, Strażak w Sutannie; Jestem 17-letnim zabytkiem 3 klasy ZDO z kierunku północno-zachodnim; Co oznacza skrót p.n.e. – Przed Naszą Erą, Po Naszej Erze czy Podczas Naszej Ery;

KONSTRUKTOR

Amiga

■ Kody do leveli: 6) 004D2, 11) 01348, 16) 02B62, 21) 04D20, 26) 07882, 36) 0EC32.

KORODICE

Game Boy

■ Kody: 4) 94347, 5) 68890, 6) 24486, 7) 49320, 8) 28076, 9) 96545, 10) 83193.

KOSMOS

Amiga

■ Kody: 1) 387211, 2) 981122, 3) 017632, 4) 398112.

KRAKOUT

C-64

■ Na liście najlepszych wpisze się jako C. Od tej pory jesteś nieśmiertelny.
■ Wcisnąć klawisz CTRL spowalnia grę.

KRUCJATA

Atari

■ Aby ujrzeć zakończenie gry nie trzeba jej całej przechodzić. Wystarczy zaopatrzyć się w akwalgum i pod wodą znaleźć przedmiot przypominający skalak.
■ Wstukiwanie w trakcie gry słowa HENIEK daje 10 żyć.
■ Szukaj butelek po komnatach – dają dodatkowe życie. Zużyj od razu naboje i akwalgum – niepotrzebnie zajmują miejsce.

KULT

Amiga

■ Po rozpoczęciu gry jesteś w pomieszczeniu The Masters Orbit. Nadchodzi postać i wręcza ci przedmiot. Rozpoczynaj grę tak długo od początku, aż otrzymasz sztylet – jest niezbędny do ukończenia gry.

Atari

■ Na trzecim etapie zacznij zbierać bomby, przydadzą się później. W czwartym etapie zacznij się tunele. Leć najpierw górnym potem dolnym i tak na przemian aż do końca planszy.
■ Na czwartym poziomie trzeba lecieć najpierw górą, a potem dół.

KUNG-FU MASTER

C-64

■ Na pierwszym poziomie można strzelać – CTRL+G.

Amstrad

■ Gdy złapią cię przeciwnicy, naciśnij szybko lewo-prawo to pokonasz lesczy.

KUPIEC

Atari

■ Kupuj biżuterię w NOR i sprzedawaj w ZARITH (lub odwrotnie) za każdym razem przejeżdżaj przez SALET i sprawdzaj tam ceny. Po kilkunastu takich kolejkach ceny biżuterii w SALET wzrosną powyżej 600 i wystarczy sprzedać tam dwie sztuki by wygrać grę.

LANDER

Amiga

■ W trakcie wyświetlania menu wpisz LTUS. F8 powoduje potem przejście do następnego levelu.

LANDS OF LORE

PC

■ W save, na offsecie 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twojego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynając od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk złota.

LARRY 1

Amiga

■ Możesz łatwo przenosić się między różnymi miejscami. Naciśnij ALT+D, a następnie wpisz: TP. Program spyta o numer planszy (liczby od 008 do 045).

PC

■ Możesz się przenosić między różnymi miejscami naciskając ALT+D i wpisując TD (jak na Amidzie). Komputer spyta o numer planszy. Oto pełny spis wszystkich: 010) taksówka, 011) pod barem, 012) pod hotelowym balkonem, 013) barowa ubikacja, 014) barowy hall, tam gdzie leży pijany facet, 015) bar, 016) pokój z telewizorem i grubym facetem, 017) pokój z dziewczyną, której pilnuje grubas, 018) niestety nie działa, 019) scena, w której popełniasz samobójstwo, 020) wykres skuteczności przerzutów, 021) sklep, 022) ulica pod sklepem, 023) ulica pod dyskoteką, 024) dyskoteka, 025) rozmawiasz z dziewczyną w dyskotekę, 026 do 030) nie działa, 031) kasyno, 032) przed kasynem, 033) przed kościołem, 034) w kościele, 035) w kasynie, 036) restauracja w kasynie, 037) kasyno – możesz grać w JACK POT, 038) kasyno – możesz grać w BLACK JACK, 039) nie działa, 040) hotel, przed pokojem dla nowożeńców, 041) hotel, pokój dla nowożeńców, 042) sekretne drzwi na ostatnim piętrze

hotelu, 043) hotel, dziewczyna w basenie, 044) pokój z drugiej strony sekretnych drzwi, 045) pokój z łóżkiem (na końcu gry).
■ Pomijasz odpowiedzi na pytania naciskając CTRL-ALT-X.

Atari ST

■ Dodatkowe numery telefonów: 209 683-6858 lub 2096836858. Drugi to 555-6969.

LARRY 2

Amiga

■ Hasło, o które prosi komputer: 1111.

LARRY 3

Amiga

■ Odpowiedzi na pytania wstępne: A W-4 IS – B. D. C. D; THE MUNTZER'S – A. C. B. A, B; WHO DIED IN „LOVE STORY” – A. D. C. B, B; ARTIFICIAL INSE... – C. A. D. D, B; ELEVEN INCHES IS – D. D. A. D, C; WHO HAD A RABBIT – A. B. A. D, C; HENRY „HAWK” AARON – A. D. A. B, C; WHAT IS A „BRAIN-FOUR” – A. D. C. D, B; WHICH WAS NOT A... – C. C. D. A, B; THE PHRASE CUTTING – D. A. B, C, B; AN ANEURYSM IS – C. B, C, A, A; WHO FOUGHT THE – C. A. D. C, C; SPIRO AGNEW WAS – C. D. B. A, D; IN THE 60'S... – B. B. A. C, D; WHAT CAN YOU GET – A. C. D, D, B; LIZZY BORDEN GAVE – D. B. C. D, A; THE GESTAPO WAS – C. B. A, C, D; RONALD REAGAN – B. C. D. A, B; JACK BENNY'S – C. D. D, D; A BAR MITZVAH – B. C. A. B, D;

■ Kody do wystąpienia: strona 3. 00741, 5. 55811, 6. 30004, 9. 18608, 10. 25695, 11. 32841, 12. 00993, 15. 09170, 18. 49114, 19. 33794, 22. 54482, 23. 62503.

■ Kody do szalki: THE PUNK FLAMINGO DISCO – 2. COMEDY HUT – 8. NONTONY COMMUNITY CENTER – 9. ISLAND COMPUTER CENTER – 7. BIPPI'S ISLAND LIQUORS – 10. CHIP'N'DALE'S, FREDDI'S FEDERAL BBQ – 12. ISLAND OFFICE AND VODOO SUPPLY – 13. DEWEY CHEATEM AND HOWE – 16. WITCH DOCTOR APPEARANCE CENTER – 17. PIGGI'S COFFEE SHOP – 18. FAT CITY – 23. HURZ RENT A BIKE – 24.

PC
■ Ominięcie pytań: kombinacja SHIFT + CTRL + ALT + X.

LARRY 5

PC
■ Skasowanie pliku MEMORY.DRV pozwala ominąć pytanie o kod.

LASER HAWK

Atari
■ Wpisz ATARIHSBEST, a będziesz na 1 level nieśmiertelny. B+START - daje 100 żyć.
■ W czasie gry wcisnij RESET. Po chwili plansza gry pojawi się ponownie bez samolotów nieprzyjaciela i ze zniszczoną tablicą przyrządów. Naciśnij B - nieśmiertelność.

LASER SQUAD

C-64
■ Żeby otworzyć skrzynki należy pójść do otwartej skrzyni i zabrać zielony klucz.
■ Po 120 turze wybuchają wszystkie granaty.
■ PARADISE VALLEY: Wejście do tajnych korytarzy znajdują się we wnękach. Kiedy najedziesz kursorem na wejście, okno MAP będzie puste. Klucz do zamkniętych skrzyń znajduje się w skrzyni na północy. Klucz do drzwi jest w skrzyni w zamkniętym pokoju na południu doliny. CYBER HORDES: Drzwi można zamykać przy pomocy PURPLE KEY.
■ W misji 3 (The Mine Rescue) nie wystarczy uratować więźniów, trzeba jeszcze wybrać strażników. Strzelając z rakiet uważaj, by żaden z twoich ludzi nie stał na linii strzału - rakietą nie przeleci nad nim.

LASER STRIKE

C-64
■ POKE 16475.173 nieśmiertelność.

LASER WORLD

Amiga
■ Kody: 1) AABH, 2) DBAI, 3) GCZJ, 4) JDYK, 5) MEXL, 6) PFWM, 7) TGUN, 8) XTHO, 9) AISP, 10) DJRR, 11) GKPS, 12) JLOT, 13) MMNU, 14) OMNW, 15) ROLX, 16) TPKY, 17) WRJZ, 18) YSIA, 19) ATHB, 20) BUGK,

21) EWFJ, 22) HXEL, 23) KYDH, 24) NZCG, 25) RABE, 26) UBAE, 27) YCZD, 28) BDYC, 29) EEXB, 30) HFWA, 31) KGUL, 32) NHTM, 33) PISN, 34) STRO, 35) UKPP, 36) XLOR, 37) ZMNS, 38) BNMT, 39) COLU, 40) FPKW, 41) IRJX, 42) LSIY, 43) OTAZ, 44) SVGA, 45) WWFB, 46) ZXEC, 47) CYDD, 48) FZCE, 49) IABF, 50) LBAG.

LASERMANIA

Atari
■ K - skipper leveli

LAST NINJA 2

C-64
■ W grze jest błąd ponieważ nie ma miecza, którym można zabić Kunitoki. Można go jednak zabić bez miecza. Wejdź do pomieszczenia ale nie zapalaj świec, tylko weź magiczne oko z sejfu. Świece spróbuj zapalić gdy już wybiegnie Kunitoki. Gdy ci się to uda walcz z nim na pięści. Gdy będzie miał mało energii to ostatnie twoje ciosy muszą być zadane na środku czerwonej gwiazdy. Wtedy Kunitoki padnie i wygrales! Kod do sejfu: 0029.

■ Jeżeli na poziomie piątym nie zdążyłeś dostać się na pokład śmigłowca, skocz z prawego górnego rogu dachu w taki sposób, żeby wyskoczyć z ekranu.
■ Po ukazaniu się planszy tytułowej naciśnij SPACE i klawisz funkcyjny. Teraz F1 - przenosi do następnego etapu, F3-F5 - pokazuje drobne przedmioty, F8 - pauza

Nintendo
■ Kody: 23071550445D85, 065177471G77GC7, 4CCCCC-CG2HCCCCIC, 522222173522292.

LAST NINJA 3

Amiga
■ Wpisz do High Score: ILLBE-BACK, teraz masz nieśmiertelność.
■ Kody do poziomów: 1. SUSS, 2. IMED, 3. URTI, 4. BASD, 5. NUDS, 6. REOO.

LAURA BOW

PC
■ Warthog jest w pojemniku #13, a szyfr do sejfu to 05-27.

LAW OF THE WEST

C-64
■ Nie zaczynaj z facetem ze strzelbą, możesz nie zdążyć wyciągnąć broni

LAZARUS

C-64
■ W grze należy znaleźć następujące przedmioty: Klucz, Karta ID, Diament, Chip, Reaktort, Kody: SOFTWARE, WORMHOLE, GAMEOVER, HARDWARE, ENDSTAGE.

LEADERBOARD GOLF

Amstrad
■ Jeśli wybierzesz pole D i jesteś już przy drugim dołku (HOLE 2), nie przesuwaj celownika, wybierz kij IRON nr. 7 (7I) i uderz na mawa. Piłka od razu wpadnie do dołka.

C-64
■ Oto wykaz minimalnych i maksymalnych zasięgów uderzeń kijami różnego rodzaju (typ kija, min, max): 1W - 156/269, 3W 129/246, 5W - 110/234, 1I 111/219, 2I - 96/209, 3I - 81/195, 4I - 72/191, 5I - 62/180, 6I 54/168, 7I - 44/153, 8I - 35/138, 9I - 25/120, PW - 12/80.

LEANDER

Amiga, Atari ST
■ Wpisz hasło LTUS na menu Potem PAUSE z F8 by przejść do następnego levela. Kod do świata. 2.ZXSP, 3.LVST. Inne kody: 2. ZXFT, 3.LVFT.
■ Uzupełnienie. Po napisaniu LTUS, F1-F5 - wybór broni.

LED STORM

Amiga
■ Rozpoczynając grę napisz DAVID BROADHURST-WANTSTOCHEAT - nieśmiertelność.

LEGEND OF THE LOST

Amiga
■ Kody do leveli: STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA, FINALE.

C-64
■ Jako password wpisz: ELDER i możesz startować z każdego poziomu.

LEMMINGS

Amiga
■ Kody dla dwóch graczy: 2) IIPDTJCKN, 3) LPTDUADKK.

4) PTDJILEKO, 5) TDI-JAHTFKM, 6) DIJHTTGKF, 7) IJAUTTDHK

■ Na ekranie tytułowym wpis: FQUIGGLY. Lemingi nie będą się topić.

■ Kody dla dwóch graczy: 1 JAJHLDIBMO, 2. IJHLDJCMX, 3. NHLDJADMU, 4. HLDJII-

Atari ST
■ Kody: 2 - IJLDNCCCN, 3 - NJLDNCADCK, 4 - HNLJCIO-
ECX, 5 - LDNCAJNFCM, 6 -
DNCIKLLGCU, 7 - JCAON-
NLHCI, 8 - CINLLJICN, 9 -
CEHMDNJCO, 10 -
MJJOLJCKCQ, 11 - NHMLJ-
CALCV, 12 - HMDNCINMCK,

NHMFCELF, 60 - JMFO-
CINMFS, 61 - MFOCAJNNFL,
62 - FOCMKLMOFX, 63 -
KCANNONPFX, 65 - FAJHL-
DJBGV, 66 - MJJNLNFCGS, 67 -
OJNLJGADGJ, 68 - HNLJGIO-
EGQ, 69 - NLJGEKNFGP, 70 -
DJGMJLLGGL, 71 - NFANLN-
DHGJ, 72 - FOLNDNIGT, 74 -
MKHMDNGKGR, 75 -
NHMDNGELGN, 76 -
JOLJGIOMGL, 77 -
MDNGAJNNGN, 78 - LJGMKNO-
OGR, 79 -
NGENLMDPGV, 80 -
GINNMDNQGM, 81 -
GEJNNJBHJ, 82 - IJ-
JLNGCHY, 83 - NJLFN-
GADHV, 84 - JNNJGMO-
EHJ, 85 - LFNGEKLFHK, 86 -
FNGMULLGHS, 87 - NGEOLL-
FHHQ, 88 - GMONNNJHR, 89 -
GEKHONJHR, 90 - MKJONJG-
KHM, 91 - NJMFNGALHO, 92 -
JONJGMNMHR, 93 - ONJ-
GAKNNHX, 94 - FNGIJNMOHJ,
95 - NGANNMPPHW, 96 -
GMNNONJQHJ, 97 - GAJLDO-
BIP, 98 - IKJNLKGP, 99 -
NHLDOGEDIX, 100 - HLDG-
MOEIR, 101 - NJKGAKNFIO,
102 - DOGIJNLGIO, 103 -
OGANNLDHIN, 104 - GINN-
DOIHW, 105 - GEJHMDJIK,
106 - ISHMDGKIP, 107 - NIM-
DOGALIO, 108 - HOLKGIO-
MIM, 109 - OLKGEJNNIK, 110 -
DOGIJMOIX, 111 - OGANNMD-
PIW, 112 - FINLMDQKQY, 113 -
GEJLNKBJK, 114 - IJHLFKC-
SU, 115 - NHLNOFADJN, 116 -
NLKFKEJNEJ, 117 - LFKFEJL-
FJX, 118 - FKFIJLLGJM, 119 -
KFEANLLFHJ, 120 - FINLLF-
KJIS.

PC
■ Kody: 2 - IJLDLCCCL, 3 -
NJLDLADCY, 4 - HNLHC-
DECW, 5 - LDLCJNFCCK, 6 -
DLCIJNLGCT, 7 - LCAJNLLD-
CO, 8 - CINLNDLIC, 9 - CA-
KHMJDLJK, 10 - MJHM-
DLCKCW, 11 - NHMLHLCALCT,
12 - JOLJHCOMCV, 13 - OLH-
CAKLNCY, 14 - DLCIJN-
MOCM, 15 - HCEOLOLPCS, 16 -
CIONODHQCR, 17 - CAJHL-
FLBTD, 18 - IJHLEHCCDY, 19 -
NHLNHCEDDR, 20 - HLFCLM-
NEDW, 21 - NNHCAJLFOR, 22 -
NHCKLLGJ, 23 - LCNLL-



NEMN, 5. LDJAJLFMW, 6. DI-
JILLGMP, 7. IJANLLDHMM, 8.
JINLLDIIMV, 9. JAJHMDJMX,
10. IJHMDJMKQ, 11. NMMDI-
JALMN, 12. HMDJHMMW, 13.
MDJAJLNP, 14. DIJHLMOMY,
15. IJANLMDPMV, 16. JINLMDIQMO,
17. JAJHLFIBNR, 18. IJHLFICNK, 19.
NHLFIJADNX, 20. HLFJINE-
NQ, Napisz na planszy tytułowej
FQUIGGLY - Lemingi nie popel-
nią samobójstwa

Amstrad
■ Na ekranie z numerem pozio-
mu naciśnięcie klawiszy
SHIFT+Z+X+E przenosi o plan-
szę wyżej bez konieczności poda-
wania hasła. Kody: 6) DHB-
MKNNGCV, 7) HBEDNLDC-
CQ, 8) BIOLLHICL, 9) BE-
KHODHJCL, 10) MKJODHBK-
CU, 18) IKJNFHBCDM, 19)
MNHBAKLNDY.

13 -
M D N -
C E J L -
NCX, 14 -
DNCIUNMOCO,
15 - JCEONOLPCW,
17 - CEKJNNBDS, 21 -
NFJCAKLFDM, 22 -
FNCIJLLGDW, 23 - NCANLL-
FHDT, 24 - CIOLLNJDR, 25 -
CEJHOFJJDQ, 26 - MKJO-
FICKDM, 27 - NJMFNCALDW,
28 - HMNJICNMDR, 29 - ONJ-
CAJLNDM, 30 - NJCIJNOODX,
31 - JCEJLNMNPD, 32 -
CMNLNMFNDQ, 33 - CAJLDO-
BEX, 34 - IKJLLKCEV, 35 -
NNDKCEDEP, 36 - HNLKCIO-
EEL, 37 - LLKCAJLFR, 38 -
DOCIJLLGEW, 39 - KCAOLNL-
HEK, 40 - CMNNNLKIEY, 41 -
CAJHMDJOE, 42 - IKJOLK-
KEQ, 43 - NHOLKCALEK, 44 -
HMDOCINMEN, 45 - OLK-
CEKNNET, 46 - DOCIJNMOER,
47 - OCANNMDPEO, 48 - CIN-
NMDQEX, 49 - CAJLFOBFK,
50 - IJLFOCCFT, 51 - NHLFO-
CEDFS, 52 - JNNKCEJF, 53 -
LFOCEKLLFFV, 54 - FOCMIL-
LGFN, 55 - OCANLLHFHW, 56 -
BMNNNNKIFK, 57 - CAJIM-
FOJFT, 58 - IKJONKCKFT, 59 -

FHDV, 24 - CMOLNNHIDV, 25 - CAJJOHJDM, 26 - IJHONHCKDL, 27 - NJMFLCALDU, 28 - HONHCOMDS, 29 - ONHCAJLNDK, 30 - FLCMJLMODR.

■ Kody: FUN - 1. nic, 2. IJHLDJBCW, 3. NHDHBADCR, 4. HLDHBINECK, 5. LDHBAJLFT, 6. DHBILLGCM, 7. HBANLLDHCJ, 8. BINLLDHICS, 9. BAJHMDHJCU, 10. IJHMDHBKCN, 11. NHMDHBALCK, 12. HMDHBINMCT, 13. MDHBAJLNCM, 14. DHBILLMOCV, 15. HBANLMDPCS, 16. BINMLDHOCL, 17. BAJHLFFHBDO, 18. IJHLFFBDCX, 19. NHLFFBADDV, 20. HLFHBINEDN, 21. LFHBAJLFDW, 22. FHBILLGDP, 23. HBANLLFHIDV, 24. BINLLFHIDV, 25. BAJHMFHJDX, 26. IJHMFHBKGO, 27. IJHMFHBALON, 28. HMFHBINMOW, 29. MFHBAJLNDP, 30. FHBILLMOCV, TRICKY - 1. HBANLMFPDV, 2. BINLMFHQDO, 3. BAJHLDIBEO, 4. IJHLDIBCEX, 5. NHDIBADEV, 6. HLDIBINEEN, 7. LDIBAJLFEW, 8. D I -

BIJLLGEP, 9. IBANLLDHEM, 10. BINLLDIEU, 11. BAJHMDIJEX, 12. IJHMDIBKEQ, 13. NHMDIBALEN, 14. HMDIBINMEW, 15. MDIBAJLNEP, 16. DI-BIJLMOEY, 17. IBANLMDPEV, 18. BINLMDIQEO, 19. BAJHLFIBFR, 20. IJHLFIBCFK, 21. NHLFIBADFX, 22. HLFIBINEFQ, 23. LFIBAJLFFJ, 24. FIBJLLGFS, 25. IBANLLFHPP, 26. BINLLFIIFY, 27. BAJHMFJFK, 28. IJHMFIBKFT, 29. NHMFIBALFQ, 30. HMFIBINMFJ, TANGING - 1. MFIBAJLNF, 2. FIBJLLMOFL, 3. IBANLMFFPY, 4. BINLMFIQFR, 5. FAJHL-DHBT, 6. IJHLDFHFCGM, 7. NHDHFDADGJ, 8. HLDHFINEGS, 9. LDHFAJLFLGL, 10. DHFILLGGV, 11. HBANLLDHR, 12. FINLLDHIGK, 13. FAJHMDHJGM, 14. IJHMDHFKGV, 15. NHMDHFAFGS, 16. HMDHFINMGL, 17. MDHFAJLNGU, 18. DHFJLLMOGN, 19. HBANLMDPGK, 20. FINLMDHQGT, 21.

FAJHLFFH, 22. IJHLFFHCHP, 23. NHLFFHADHM, 24. HLFHFINHIV, 25. LFHFAJL-FHO, 26. FHFJLLGHX, 27. HBANLLFHUU, 28. FINLLFHIHN, 29. FAJHMFHJHP, 30. IJHMFHFKHY; MAYHEM - 1. NHMFH-FALHV, 2. HMFH-FINMHO, 3. MFHFAJLNX, 4. FHFJLLMOHQ, 5. HBANLM-FPHN, 6. FINLMFHQHW, 7. FAJHL-DIBIW, 8. IJHLDFADIM, 9. NHDIFADIM, 10. HLDIFINEIV, 11. LDIFAJLFIO, 12. DIFJLL-

LGIX, 13. IFANLLDHIU, 14. FINLLDHIIN, 15. FAJHNDIIP, 16. IJHMDIFKIY, 17. NHMDIFALIV, 18. HMDIFINMIO, 19. MDIFAJL-NIX, 20. DIFJLLMOIQ, 21. IFANLMDPIN, 22. FINLMDI-QIW, 23. FAJHLFIBJJ, 24. IJHLFIFCIS, 25. NHLFIFADJP, 26. HLFIFINEJY, 27. LFIFAJLFFJR, 28. FIFJLLGJK, 29. IFANLLFHJX, 30. FINLLFIJQ.

C-64

■ Wpisz jako kod: WANNAB-FREE, a przejdiesz każdą planszę po skończeniu się czasu.

LEMMINGS 2

Amiga

■ Trzeci dysk - demo.

PC

■ Przed uruchomieniem gry napisz: ECHO CHEAT = 1 > L2IN1 i naciśnij ENTER. W grze wybierz PREFS a następnie CHEAT MODE.

■ Kody levela TAME: 2 - IHRT-DLCCAR, 3 - LRTDLCCADAO, 4 - RTDLCCILEAH, 5 - TLCAHTFAO, 6 - DLCHVTGAJ, 7 - LCAVTDHAG, 8 - CILVTDLIAP, 9 - CAIPUDLJAO, 10 - IHRUDLCKAK, 11 - LRUDLALAH, 12 - RUDDLILMAQ, 13 - UDLCAITNAI, 14 - DLCHITUAQ, 15 - LCAVUDPAP, 16 - CILVUDLQAI, 17 - CAHRTFLBBL, 18 - IHRFLC-CBE, 19 - LRTFLCADBR, 20 - RTFLCILEBK.

Atari ST

■ Rzucić oszczepem i (gdy będzie w powietrzu) wcisnąć ESC, co spowoduje restart planszy. Wyzucony oszczep nie zniknie tylko dokonając lotu. Od tego momentu lemmingów rzucających oszczepami będzie tyłu co na początku gry. Trick ten dotyczy większości przedmiotów miotanych, jak np: luki, bazooki, liny z hakiem.

Amiga

■ Kody: TAME - 1. bez kodu, 2. IHRDNCDD, 3. RTDLCCADAO, 4. RTDLCCILEAH, 5. VLHCAIVFAH, 6. DLCHVTGAJ, 7. LCAVTDHAG, 8. CIMTDLIAO, 9. CAHRUDLJAO, 10. IHRUDLCKAK, 11. LRUDLCC-



LAI, 12. RUDLCILMAQ, 13. UDLCAHVNAJ, 14. DLCHVUOAS, 15. LCAVLUDPAP, 16. CILVUDLQAI, 17. CAHRTFLBBL, 18. IHRFTLCCBE, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK, CRAZY - 1. TFLCAHVFB, 2. FNCHUTGBN, 3. NCLVTFHBO, 4. CILTFENIBS, 5. CAHRUGLJBF, 6. KHSUFLCKBQ, 7. LSLUGLCALBM, 8. RUGLCILMBE, 9. WNJCIGVNB, 10. FNCHVUOBH, 11. NCCMUUGPBH, 12. BOMUWJQBR, 13. CCIQTEMBCO, 14. KHRVLMBCCP, 15. LSVLICADCI, 16. PTDMCILECI, 17. TOMCAHVFC, 18. EOCITHTGCO, 19. OCCLTTEHCM, 20. CKLVVLKICM, WILD - 1. CGIQWDKJCK, 2. KHSUDMCKCQ, 3. LPUEMCELNC, 4. PUEMCIMMCD, 5. UEMCAHVNCN, 6. MICOHVWOC, 7. MCCLVUEPCF, 8. CILWUEOQCP, 9. CCHSTFOBD, 10. KHRGTMCDDK, 11. MSTNICADDK, 12. RTGO-CILEDQ, 13. UNICCHWFDP, 14. NICOIWWGDN, 15. OCELTFHDDQ, 16. CIMTTNKIDK, 17. CAHSUGMJD, 18. KHRUFOCKDE, 19. MPWFKCGLDS, 20. RWNICOMMDD, WICKER - 1. UFMCHUNDR, 2. DICIUWODP, 3. MCCLVUEPCF, 4. CILWUFMQRD, 5. GCIVQVDBEQ, 6. IHTSTNGEN, 7. MRTOLFCDEI, 8. PUMHGKMEH, 9. VLJGAHVFEQ, 10. DLGKHTTGER, 11. NGCLUTEHES, 12. GILTEHELIEG, 13. GGHQUDLJEO, 14. MHQUDNGKEH, 15. MOUDLGALEP, 16. PULHGKLMEM, 17. UMJGEIUNEM, 18. DNGIHUOEL, 19. HGEMVLPES, 20. GIMUUMQUH, HAVOC - 1. GAIPGTNBFF, 2. IIPGTNGCFO, 3. LQTFNGADF, 4. STFNIGILEFF, 5. TGNGAHVFO, 6. GLGIHTWFGF, 7. NGCLVTFHFF, 8. GKMUVOUIFF, 9. GCHSUFNJR, 10. IHSUFNGKFI, 11. MPUNJGLFM, 12. SUGLILMFN, 13. UFNCHWNFJ, 14. FLGIHTUOFL, 15. LGALWUFPL, 16. GKLUUNHOFI, 17. GCHQTEMBGF, 18. IIPTEMGCGM, 19. MPTDODGADGK, 20. STEMGKLEGG.

■ Kody (two players): 1. IHTPDJCKN, 3. LPTDIADKK, 4. PTDIJLEKO, 5. TDIAHTFKM,

6. DIJHTTGKF, 7. IJALTTDHKS, 9. JHPUDJKN, 10. IHPUDJJK.

LEMMINGS NEW YEAR'92 Amiga
■ Kody: 2) LRVMHCCDAH, 3) STJHCMEAS, 4) TELCCITFAS.

LEMMINGS, OH NO MORE Amiga
■ Kody: 2. IHRDNCAD, 3. MPTDLCADAN, 4. PTDLCILEAF, 5. VLHCAHVFA, 6. LLBKHVVGAE, 7. HCCMVVLHAP, 8. CILVTDLIAP, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHPWLLBKAR, 11. MRULHCALAM, 12. RWLHCIMMAH, 13. UDLCAITNAI, 14. LHCHITWOAG, 15. HCA-MVWLPAG, 16. CIMTWDHQA, 17. CAIRVFHBBK.

■ Kody: 2) IHRDNCAD, 3) LRTDLCADAO, 4) RTDLCILEAH, 5) TDLCAHTFAO, 6) DLCKHVTGAL, 7) LCLVTDHAI, 8) CILVTDLIAP, 9) CAHRUDLJAR, 10) IHRUDLCKAK, 11) LRU-DLCLAJ, 12) RUDLCKLMAS, 13) UDLCAHVNAJ, 14) DLCHVUDPAP, 15) LCAVLUDPAP, 16) CIMVWLHOAP, 17) CAHRTFLBBL, 18) IHRFTLCCBE, 19) LRTFLCADBR, 20) RTFLCILEBK. Poziom Crazy: 1) TFLCAHVFB, 2) FLCKHTTGBM, 3) LCAVLTFMBJ.

PC
■ Kody: 2. IHRDNCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILEAH, 5. VLHCAHVFA, 6. DLCHVGTAG, 7. LCAVLTDHAG, 8. CIMTDLIAO, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHRUDLCKAK, 11. LRU-DLCLAJ, 12. RUDLCILMAQ, 13. UDLCAHVNAJ, 14. DLCHVUOAS, 15. LCAVLUDPAP, 16. CILVUDLQAI, 17. CAHRTFLBBL, 18. IHRFTLCCBE, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK, 21. TFLCAHVFB, 22. FNCHUTGBN, 23. NCLVTFHBO, 24. CILTFENIBS, 25. CAHRUGLJBF, 26. KHSUFLCKBQ, 27. LSLUGLCALBM, 28. RUGLCILMBE, 29. WNJCIGVNB, 30. FNCHVUONH, 31. NCCMUUGPBH, 32. BOMUWJQBR, 33. CCIQTEMBCO, 34. KHRVLMBCCP, 35. LSVLICADCI, 36. PTDMCILECI.

LECI, 37. TOMCAHVFC, 38. EOCITHTGCO, 39. OCCLTTEHCM, 40. CKLVVLKICM, 41. CGIQWDKJCK, 42. KHSUDMCKCQ, 43. LPUEMCELNC, 44. PUEMCIMMCD, 45. UEMCAHVNCN, 46. MICOHVWOC, 47. MCCLVUEPCF, 48. CILWUEOQCP, 49. CCHSTFOBD, 50. KHRGTMCDDK, 51. MSTNICADDK, 52. RTGO-CILEDQ, 53. UNICCHWFDP, 54. NICOIWWGDN, 55. OCELTFHDDQ, 56. CIMTTNKIDK, 57. CAHSUGMJD, 58. KHRUFOCKDE, 59. MPWFKCGLDS, 60. RWNICOMMDD, 61. UFMCHUNDR, 62. DICIUWODP, 63. MCCLVUEPCF, 64. CILWUFMQRD, 65. GCIVQVDBEQ, 66. IHTSTNGEN, 67. MRTOLFCDEI, 68. PUMHGKMEH, 69. VLJGAHVFEQ, 70. DLGKHTTGER, 71. NGCLUTEHES, 72. GILTEHELIEG, 73. GGHQUDLJEO, 74. MHQUDNGKEH, 75. MOUDLGALEP, 76. PULHGKLMEM, 77. UMJGEIUNEM, 78. DNGIHUOEL, 79. HGEMVLPES, 80. GIMUUMQUH, 81. GAIPGTNBFF, 82. IIPGTNGCFO, 83. LQTFNGADF, 84. STFNIGILEFF, 85. TGNGAHVFO, 86. GLGIHTWFGF, 87. NGCLVTFHFF, 88. GKMUVOUIFF, 89. GCHSUFNJR, 90. IHSUFNGKFI, 91. MPUNJGLFM, 92. SUGLILMFN, 93. UFNCHWNFJ, 94. FLGIHTUOFL, 95. LGALWUFPL, 96. GKLUUNHOFI, 97. GCHQTEMBGF, 98. IIPTEMGCGM, 99. MPTDODGADGK, 100. STEMGKLEGG.

LEMMINGS, XMAS PC
■ Kody: 2) IJNLHCCCP, 3) OHNLHCADCN, 4) HLDLCINECP.

LEONARDO Amiga
■ Kody: 10) EMENTALER, 20) ALPHORN, 30) MATTERHORN.
C-64
■ Wybierz opcję PASSWORD CHEAT i wpisz: MOONWALK - 10 level, FOOTBALL - 20 level, BLITTER - 30 level.

LETHAL EXCESS Amiga
■ Na obrazku tytułowym wpisz: COKE. Teraz klawiszami F1-F10 zmieniasz rodzaje broni.

■ Kody, do wpisania w COMPUTER ROOM: VTEELR – zamyka drzwi 3., BOYCTP – zamyka drzwi 2., CTAEBP – zamyka 1. misję, POIPBA – zamyka 2. misję, KYBFEE – zamyka pierwsze trzy i otwiera 4. misję, BKILAT – misja specjalna. Naciśnij ALT + 4 + 0 – ostatni level. Na planszy, gdzie wybierasz poziomy, wskocz na półkę, a z niej na tablicę z ogłoszeniami. Wejdź w niewidzialne drzwi – dodatkowe cztery życia.

LETHAL WEAPON

Amiga

■ Kody: 1.) SYLPRO, 2.) CSLEEI, 3.) PSRPA, 4.) BALARE. ■ Kody: IYKFEM, CCELBA, PATMSK.

■ Obok drzwi do wejścia na pierwszą misję wskocz na szafkę i skocz w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz joystick do góry i jesteś na planszy z życiami i stworem.

■ Na levelu 1.1, wysoko w powietrzu znajduje się dodatkowe życie. Aby je zebrać wskocz na niewidzialną podłogę i wejdź po niewidzialnej drabinie. Wskakując na następną niewidzialną podłogę możesz zebrać punkty i pistolet. Podobnie postępuj na levelu 2.1 – chcąc zebrać życie nad drzwiami należy wskoczyć na niewidzialną podłogę przy poprzednich drzwiach, unikając dzięki temu skakania po łańcuchach.

■ Cheat-y (wpisuj trzymając wciśnięty ALT): Y + M – wyłączenie tła, Y + N – włączenie tła, Y + I – wyłączenie kolizji, Y + Q – następny level. Na klawiaturze niemieckiej zamiast Y używaj Z (Z + M, etc.). Po wyłączeniu tła możesz poruszać się po całej planszy.

■ Inna wersja kodów do misji: 1. ABSAOL, 2. OPUBUR, 3. IYCOL, 4. KPTEMS, 5. TAEYMT.

■ W pokoju z komputerem napisz ASCUOL – zaliczenie pierwszej misji. Kody do misji: 1. KUIRFR, 2. BEIFCF, 3. RSRKBA, 4. LYL-SUA. Kombinacje: ALT + Y + K – nieograniczona amunicja, ALT + Y + L – nieskończoność żyć, ALT + Y + 0.9 – level.

■ Po wybraniu trzeciej misji wejdź po pierwszej drabinie i, cały czas

skacząc, dojdź do czwartej „bani-ki”. Następnie weź znajdujący się na niej magazynek i podskocz. Dalsza droga prowadzi do góry, a potem w lewo.

■ Trzymając wciśnięte ALT+Z, przyciśnij: 1 – wyłącza kolizje, L – dodaje żyć, K – dodaje amunicji, Q – ukończenie levelu, 0-9 – zmiana levelu. Kody: 1) ABSAOL, 2) STTATP, 3) SYCRTP, 4) UYMTYP, 5) ICCILP.

Atari ST

■ Kilka kodów: USBSYP, SSKMTP, TRAPOE.

■ W pokoju gdzie wybierasz misję wskocz na książki obok drzwi z Misją 1. Z książek przeskocz na obraz i pchnij joystick w górę. Ładny stworek nie?

PC

■ Kody: 1) ASCOUL, 2) EECLIF, 3) RFLPLE, 4) SCAUEA. Inne: 1) SSLOUL, 2) ABUSOL, 3) PFBPMM, kod: ESIRIL zamyka od razu wszystkie trzy.

■ W misji 1, level pierwszy, można zdobyć dodatkowe życie. Po przejściu przepaści za pomocą liny rozwieszanej między budynkami, należy dostać się na półkę nad dwoma facetami rzucającymi dynamit. Następnie należy skoczyć w lewo (nad wodę) i po niewidocznych półkach dostać się na górę. Uwaga! pod ostatnim serduszkiem nie ma półki! Należy do niego wskoczyć, a następnie nakierować upadek na wodę między jachtami.

■ W trzeciej misji, po beczkach wyjdiesz na następną planszę. Teraz idź w prawo na krawędź pochylni i wykonaj skok – przeszedłeś etap. W drugiej misji, przed wodą gdzie chodzą dwaj nożownicy, wejdź na samą górę po drabinie i skocz w prawo. Możesz iść po niewidzialnej podłodze.

LETHAL XCESS

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz: COKE. Teraz 1-5 levelu, podczas gry FI-F10.

LETRYX

C-64

■ Kody do leveli: 5) 4489, 10) 2350, 15) 6719, 20) 9521, 25)

2245, 30) 1379, 35) 4830, 40) 4522.

LHX ATTACK CHOPPER

PC

■ Warto zostawić jednego Side-windera w zapasie na powrót do domu. Kiedy ktoś cię zaatakuję, odwróć się błyskawicznie (0 lub 9), fire & forget. Jeśli nie masz Side-windera, użyj pocisku Hell-fire.

■ Obsługę wyrzutni zacznij ostrzeliwać z działka, kiedy prawdopodobieństwo trafienia będzie wynosiło 20%. Zanim zbliżysz się do 40%, problem przestanie istnieć. Klawiszem W możesz zmienić cel misji.

■ Kiedy ostrzeliwujesz z działka cel w powietrzu, celownik na HUD nie zostaje zablokowany – trzeba naprowadzać celownik ręcznie.

LIBERATOR

C-64

■ Aby uwolnić swych braci z więzienia musisz posiadać klucz i strzelbę.

LICENCE TO KILL

Amstrad

■ W levelu 2 uważaj na budynki z ropą, wybuchają po czterech bezpośrednich trafieniach. W levelu 4 zniszczenie paczek z narkotykami daje premię.

LIGHT CORRIDOR

Amiga

■ Kody: 01) 0000, 02) 5400, 03) 0101, 04) 3901, 05) 2602, 06) 9902, 07) 4303, 08) 9003, 09) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811, 25) 1015, 28) 5118, 30) 5518, 33) 7320, 35) 0622, 40) 1825, 47) 3030, 50) 9932.

LINE OF FIRE

Amiga

■ Napisz OPERATION FERRET i idź przed siebie.

LION HEART

Amiga

■ Żeby dostać się na statek podczas rundy, w której jedzie się na dinozaurze, należy wskoczyć na wiszącą na łańcuchu platformę i rozstrzelać ją, kierując joystick rytmicznie do dołu.

W I N D O W S P H U N

WindowError:005 Próba multitaskingu. Zamieszanie w systemie.

■ Na piątym levelu skocz w lewo (bagnó), pojawi się półka. Skocz dalej, a pojawi się druga. Doszedłeś do miejsca, gdzie znajdują się dodatkowe życie i czar wzmacniający siłę brzoju miecza.

LION KING

PC

■ Na planszy tytułowej wpisz DWARF, sprawi to, że podczas gry będą działać klawisze: H – dodanie energii, L – przeskakiwanie leveli.

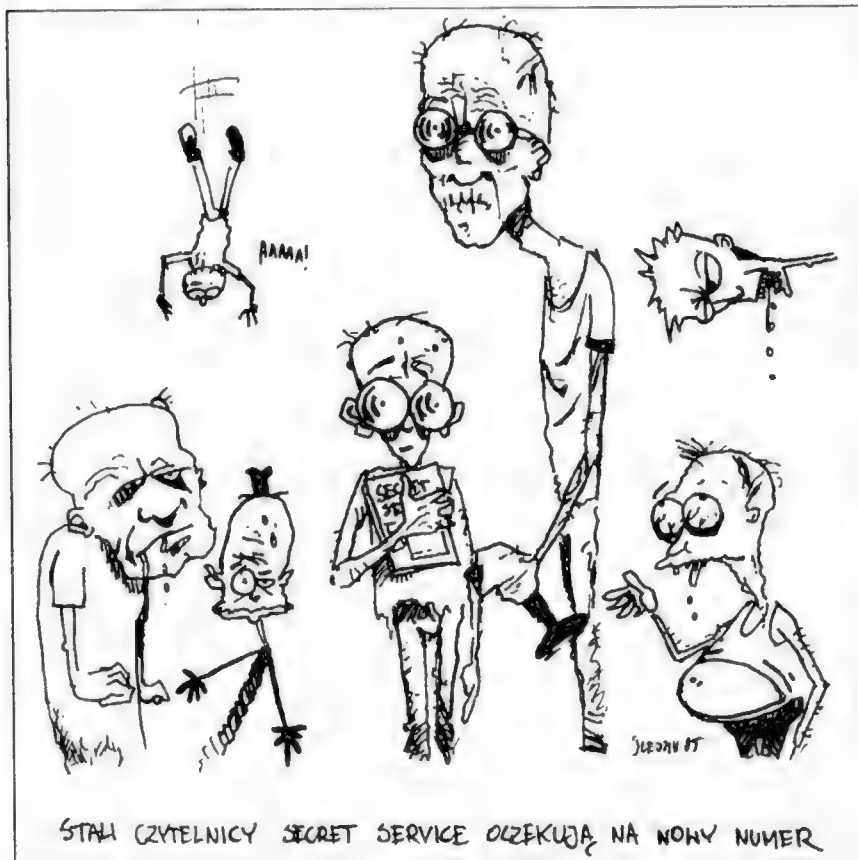
LITTLE BIG ADVENTURE

PC

■ Garść porad: 1) Jak zdobyć lewą kartę ID i szablę? Potrzebne są do tego: czwarty stopień magii (woda z jeziora), czerwona i niebieska karta do drzwi, katamaran (na 1 półkuli), ślizgacz (na 2 półkuli).

benzyna, plecak odrzutowy. Skocz na Pustynię Białych Liści, wymień flet na gitarę. Wróć do ślizgacza i płyn na wyspę Tippet. Weź klucz od wędkarza, otwórz środkowe przejście, skasuj przynajmniej jednego bandytę (drugi ucieknie). W klubie daj gitarę liderowi kapeli, pogadaj z barmanem, przez kanały przedostań się do dinozaura i poleć na Wyspę Fortecy. Pogadaj z jasnym królikiem. Aby móc przedostać się dalej, potrzebne ci plany Centrum Teleportacji. Wróć na Tippet, pogadaj z informatorem. Zostaniesz skierowany do słonia stojącego koło portu, który za 50 Kashes da lokalizację planów – fort na Wyspie Pryncypała. Na dinozaurze udaj się w Himalaje, a potem do ww. miejsca. Prze-

bij się przez straż, otwórz drzwi kartą, załatw Klony, otwórz następne drzwi, skasuj królika i białego słonia, wejdź do środka. Pierwszy facet prawie zawsze zdąży wcisnąć alarm, ale zazwyczaj nie ściąga to Klona. Potem załatw „doktora” koło teleportu, zabierz klucz i otwórz nim drzwi za robotem. W twoim kierunku ruszy FunFrock. Nie panikuj! Uderz go raz kulką, wówczas zawróci i zwieje teleportem likwidując słonia. Droga wolna, pójdz więc do celi na dole sali i weź od więźnia klucz. Otwórz sejf, a staniesz się posiadaczem szabli i informacji, że architekt centrum mieszka tuż obok nas na Wyspie Cytadeli. Udaj się tam niezwłocznie wychodząc z fortu przez okno w celi za



Tipsy

„doktorkiem”. Po drodze możesz iść do alei Peg Leg, aby za pomocą plecaka dostać się na małą wyspę i zabrać pudełko na koniczynek. Z naszego domu zostały ruiny. Pogadaj z jasnym królikiem, idź na nim do domku, zabierz kartę ze stołu. Potem przez Himalaje na wyspę Brundle. Ewentualnie możesz zająć do ławny, aby uciścić oddział próbujący zamknąć lokal, co zaowocuje możliwością zwiedzenia piwnicy (pudełko na koniczynek i dużo dobrych rzeczy). 2) Szablą wależy się w zależności od trybu zachowania. Metoda doskoku w trybie ATHLETIC razi najmocniej, jednak zawodzi przy walce z lepszymi Klonami. Optymalnie walczy się jako AGGRESSIVE. 3) W dalszej części gry Supergros (białe słonie) zamiast wyrzucić bomb mają działka na kierowane pociski, więc lepiej z nimi nie zadzierać, chyba że atakujemy z ukrycia lub stoimy blisko i nie dajemy im szansy na strzał. 4) W miarę możliwości należy unikać robotów Spheros. Są one uzbrojone w groźne zielone kule lub pociski kierowane – same trudne do trawienia, mogą wyrządzić wiele szkód. Najlepiej takiego przewrócić i walić poki leży. Dotyczy to wszystkich robotów. 5) Dobra taktyka na Centrum Teleportacji: puść Meca-Pingwina na robota i zanim tamten się unicestwi zlikwiduj Quetcha i przyeński teleportów. Potem zajmij się doktorkiem i komputerem. Wskocz przez dziurę w ścianie koło popierisa FunFrocka. 6) Pod tymi popiersiami, które nie mają podstawy z napisem, ukryte są komnaty. Można je otworzyć za pomocą rogu. Szczególnie interesujące są podziemia na Wyspie Cytaledi stojącej tam posąg przez całą grę daje nam serca. 7) Gdy masz już plecak odrzuć, możesz na Pustyni Białych Liści przelecieć na brzeg, zbierając do drodzy koniczynek z małej wyspki. Uważaj tylko, aby wychodzący z toalety żołdak nie zepchnął cię do wody. 8) Elf z Himalajów za okazaniem niebieskiej karty daje ci trzy koni-

czynki. 9) Napadając na kasjera w bibliotece możesz zdobyć 25 Kashes – do pokonania tylko jeden zwykły żołnierz. 10) Łatwo można uniknąć belki pod pustynią (druga sekcja). Zbiegnij po schodach i stojąc na ukos skocz na podest umieszczony najbardziej na południe. Ponieważ w innych miejscach jest tam plot, belka ominie cię. Idź dalej na wschód i przełącz gałkę. Od tej pory belka będzie wpadać do dziury w podłodze. Uważaj tylko na ogniste kule.

LITIL DIVIL

PC

■ Odpal grę z następującymi parametrami (można je ze sobą łączyć): KmCiNpOcKeT – klawisz F1 przeskakuje level, Nicole SHIFT+P przechodzi dane pomieszczenie, MEANING SHIFT+T daje dodatkową energię, Donkey – T daje dodatkowe skarby, Grumpy – K daje dodatkowe klucze.

LITTLE PUFF

C-64

■ BUTELKA – możesz ziać ogniem. Żeby zniszczyć pień trzeba zionąć ogniem dwa razy. BOX – będzie potrzebne do wzięcia koła do pływania. Żeby przepłynąć przez wodę trzeba mieć LIFE BELT i FOOTPUMP. HAMMER – użyty na BOX da ci KEY. KEY – otworzy drzwi. TINHAT – chroni głowę przed kokosem (COCONUT).

LIVING DAYLIGHTS

C-64

■ Aby przejść pierwszy level należy zastrzelić faceta w ciemnym murndurze z Walthera PPK. Gdy przejdiesz na drugi poziom, wybierz INFRA SIGHT, na trzecim HARD HAT, 4 – BAZOOKA, 5 – CROSSBOW, 6 – SLEEP DART GUN i 7 – BAZOOKA. Aby zmienić broń wjeżdż celownikiem na nazwę aktualnej i wcisnij FIRE.

LIVINGSTONE

Amstrad

■ Jeśli wpadłeś do komnaty bez wyjścia, strzel w przelaznik znajdujący się na suficie. Otworzy się wtedy tajne przejście.

LOCOMOTION

Amiga

■ Hasła: BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND. Pierwsza litera hasła odpowiada symbolowi gry.

C-64

■ Kody do leveli (pierwsza litera oznacza level): BEAR, CAVE, DUCK, EAST, FIRE, GIRL, HALL, IRON, JEEP, KING, LUCK.

LODE RUNNER

Atari

■ CTRL+SHIFT+F – dodatkowe życie, CTRL+SHIFT+U – następna plansza, CTRL+SHIFT+A – wyjście z pułapki.

LOGICAL

Amiga

■ W opcji Password wpisz THE FINAL CUT. Kody: 2. THE OTHER SIDE, 3. QUADRI QUADRA, 4. STONE ROAD, 5. NICE COLORS, 6. MORE COLORS, 7. REAL FUN, 8. PINK AND PINK, 9. GREEN PATH, 10. BAD DIRECTION, 11. DONT PANIC, 12. COLORMANIA, 13. REFRESHMENT, 14. FULL MON, 15. RUNNING BALLS, 16. GREEN RIVER, 17. TWO ISLANDS, 18. MORE ISLANDS, 19. TIMES CHANGE, 20. OTHER THINGS, 21. BE HONEST, 22. BLUE N VIOLET, 23. THREE PATHS, 24. DANGEROUS, 25. THE WANDERER, 26. SECRET CHAMBER, 27. FALLCONS FLIGHT, 28. BLUE ANGEL, 29. FAR THUNDER, 30. A SIMPLE ONE, 31. BLUE VELVET, 32. PARADISE 1, 33. CLASSIC ART, 34. VENI VIDI VICI, 35. WE LIKE IT, 36. FOREVER HERE, 37. WONDERLAND, 38. THE SNARE, 39. CURE IT, 40. SUN SHINING, 41. A RAINBOW, 42. ARROW ROAD, 43. TURNING WHEELS, 44. ACCELERATION, 45. THE PRESIDENT, 46. HE IS MISSING, 47. PICKNICK TIME, 48. WHO IS CALLING, 49. ANCIENT ART, 50. SHE IS GONE, 51. LOGISTIC, 52. TURNING COLORS, 53. PARAMOUNT, 54. THE LADDER, 55. BACK IN RED, 56.

TREASURE ROOM. 57. DONT WANT THAT. 58. THE FREE FALL. 59. CORRADO BEACH. 60. MORE POPCORN. 61. WILD AT HEART. 62. THE DARK AGE. 63. DIMLIGHTS. 64. THE FIFTIES. 65. PICTURE OF HER. 66. GORDIAN KNOT. 67. HIGH SPEED. 68. ALEXANDRIA. 69. RUNNING TEARS. 70. HER RAINBOW. 71. WALK IN CREAM. 72. TOUCH HER. 73. SHADOWLAND. 74. JACK IN BAG. 75. VITAMIN C. 76. STUNT BALL. 77. MIRRORLAND. 78. ACE QUEST. 79. BOA BOA BOA. 80. DA DA DA. 81. HAUNTED HOUSE. 82. THE SECRETS. 83. SMILING JOKE. 84. CHILDREN GO. 85. IT IS ATLANTIS. 86. ON THE ROAD. 87. BLUE IS FIRST. 88. WOLFS MOON. 89. WILD CHINA. 90. ITS LOGICAL. 91. SHE COMPARES. 92. BIG MOUNTAINS. 93. TOMORROW. 94. TELEPORTER JAM. 95. LEVER SUNLIGHT. 96. NEW EXODUS. 97. THE PEACE PIPE. 98. FINAL SURPRISE. 99. WHITE MIAMI. EDDYTOR. THE FINAL CUT.

C-64
■ Kody: 5) ZDHGZ, 10) UGFAU, 15) RAVZR, 20) BZMUZ, 25) HVERU, 30) FRCBR, 35) VBNHZ, 40) MHOFU, 45) EFXVR, 50) CVDMM, 55) NMGEU, 60) OEACR, 65) ACZNN, 70) DNUOU, 75) GORXR, 80) AXBDZ, 85) ZDHGU, 90) UGFAR, 95) RAVZB, 99) VBNHH.

Atari ST, Amiga
■ Wpisz ELO WANTS XX, gdzie XX to numer levelu, od którego chcesz zacząć (od 00 do 99).

LOGO

Amiga
■ Kody do leveli w grze pierwszej: SPB3, MKJR, SSPZ, EWBW, 23YF, MPJW, VKS6, PZMI, PIM2, MWJ4, JOG2, VYSN, PHMI, TINE.

■ Kody do niektórych leveli. Gra A: 011) NSKX, 020) 2FYO, Gra B: 005) WOV5, 010) REQ5, 012) GFFV, 017) TRSH, 019) EGD1, 036) JEHP, 042) IAYG, 026) ENDB, 031) UCTW, 023) K3JE, 035) R2PW, 011) RFQ6, 047) QEOB, 048) O6MA, Gra C: 006) VFT1, 011) KJIU, 018) Y1WJ, 039) FUCK, 044) MOJW, 059) ZEWS, 071)

NKJR, 079) YTUE, 083) QGMA, 090) TPKP, 095) KZGG, 107) KDFR, 119) 16VN, 047) SDP6. (Uwaga. Mogą być zamienione G na 6 i O na 0 lub odwrotnie, taki jest efekt ręcznego pisania kodów).

LORD OF THE RINGS

PC

■ Kiedy nie potrafisz pokonać przeciwnika, zapisz grę, wyjdź do DOS-u i załaduj ponownie. Nie będziesz już musiał walczyć

■ Słowa mocy: !LUTHIEN znajdziesz w Bag End, użyj za brodem Bruinen: !BOMBADIL dostaniesz od Toma, za mostem na starym lesie, użyj w kurhanach: !ELBERETH – w posiadaniu Aragorna lub ptaka w jednej z dziur w Shire, powoduje ucieczkę Nazgula: !MELLON – własność elfa w Livendell, otwiera bramę Morii.

LORDS OF MIDNIGHT

C-64

■ Spis klawiszy użytecznych w grze: SPACE – ruch o jedną pozycję, INST/DEL (F1, F3, F5, F7) – wybór lorda, RESTORE – wybór czynności, 1-8 – obracanie lorda, 0 – zakończenie. Polecenia: 1. SEEK – szukanie, 2. HIDE – ukrycie się, 3. FIGHT – walka, 4. RECRUIT – rekrutacja, 5. STAND MEN ON GUARD – pozostawienie straży, 6. TO BATTLE – do ataku.

LOST DUTCHMAN MINE

Amiga

■ Na początku gry kup wędkę, manierkę na wodę i sitko. Udaj się nad rzekę, złów ryby, napełnij manierkę – w ten sposób nie płacisz za jedzenie i wodę. Złoto wymienisz na dolary w budynku

PC

■ Gdy komputer każe podać kod, wpisz „dutchman”. Nie zawsze działa.

LOST PATROL

Amiga

■ Na snajpera weź Richarda Bachmana, do walk karate wystawiaj Williama Bloma, a na zwiad puszcza Joan Gomez – bardzo szybko przynosi informację. Normalnie przodem puszcza innych, gdyż zawsze pierwszy w kolumnie pakuje się na pułapkę, a w/w szkoda.

■ Po każdym ruchu zarządzaj dziesięciminutowy odpoczynek. Siły

twojego oddziału będą się zwiększać, ale nie będziesz mógł przestać stosować tej metody.

LOST VIKINGS

Amiga

■ Kody: GR8T, TLPT, GRND, LLM0 (zero na końcu), FLOT (zero w środku), TRSS, PRHS, CVRN, BBL5, VLCN, QCKS, PHR0 (zero na końcu), CIR0 (j.w.), SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, HOPP (w środku), SMRT, V8TR, NFL8, WKYY, CMB0 (na końcu), 8BLT, TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR.

■ INNE kody: 2) WHCJ, 3) BRTN, 4) KCPM, 5) LMNO, 6) KJPC, 7) UCHP, 8) PTWJ, 9) SRPS, 10) FUMO, 11) GJHC, 12) WAPT, 13) KGPU, 14) TOTU, 15) WX3S, 16) SOMO, 17) RODB, 18) GLBD, 19) TPHU, 20) S2SJ, 21) SPA4, 22) OTLM, 23) POPN, 24) SRSE, 25) MV13, 26) MMXP, 27) RHIC, 28) LHVL, 29) HOPP, 30) MNAC, 31) LUSP, 32) LKIL, 33) SGIN, 34) LGHT, 35) UNVX, 36) POGF, 37) TKNA.

■ Klawisze pomocnicze: P – wyjście z levelu, X – wyjście z gry, S – pobieranie informacji przy znakach zapytania, wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza, E – wykorzystywanie wcześniej zebranych rzeczy (klucze, bomby, jedzenie), TAB – zamiana wcześniej zebranych rzeczy, D – Boleg strzela z łuku, Erik w czasie biegu rozbija głową mur, HELP i DEL – zmiana wikinga.

PC

■ W niektórych miejscach, np na poziomie o kodzie GR8T zjeżdżając windą po schodach, którym chodzisz na lewą ścianę. Wejdź do tajnej skrytki i zdobądź kawał mięsa. Po rozwiązaniu komputera pokładowego wejdź na poziom, gdzie przed wybuchem znajdowały się dwie bariery elektryczne. Wzlatując w górę, po rozwiązaniu ślimaka, znajdziesz dwa lasery. Ścianę przeciwną do drugiego lasera możesz rozbici głową Eryka. Nagrodą jest kawał mięsa. Na innych poziomach też są tajne skrytki i ściany z żywnością. Ból głowy może się opłacać.

LOTUS ESPRIT

Amiga
■Kody dla graczy: Player 1 – MONSTER, Player 2 – SEVENTEEN.

C-64

■Najlepiej w to nie grać. ...ale jeśli musisz, spróbuj nacisnąć klawisz RESTORE w czasie gry.

LOTUS

Amiga
■Wpisz graczy: 1. MONSTER, 2. SEVENTEEN. Możesz wybrać opcję MANUAL GEAR i nacisnąć FIRE – znajdziesz się w wewnętrznej grze.

■Wpisz imiona graczy jako FIELDS OF FIRE oraz IN A BIG COUNTRY – zawsze zakwalifikujesz się do następnego poziomu.

C-64

■W opcji PASSWORD wpisz KEMIIPS – nieskończony czas.

LOTUS 2

PC

■Kody: 1. PEA SOUP, 2. PEACHES, 3. LIVERPOOL, 4. BAGLEY, 5. EBOW, 6. TWILIGHT, 7. THE KIDS, TURPENTINE – zatrzymanie upływu czasu.

■Po wpisaniu kodu jako DUX można zabawić się w prostą strzelankę do kaczek.

■W rubryce PASSWORD wpisz DEESIDE – pozwala na przejście do następnego etapu, nawet jeżeli nie zdążyło się dojechać do mety.

Amiga

■Aby zatrzymać czas, należy w miejscu NONE wpisać hasło TURPENTINE. Inne hasła do etapów: 2 – TWILIGHT, 3 – PEA SOUP, 4 – THE SKIDS, 5 – PEACHES, 6 – LIVERPOOL, 7 – BAGLEY, 8 – E.BOW.

Atari ST

■Problem kodów rozwiązuje się przy pomocy prostego monitora dyskowego: w pliku CARS.REL znajdują się hasła (II, III) oraz kody (I, II, III).

LOTUS 3

Amiga

■Kody: wyścigi na czas – łatwe: 1. PWRWVWHUM – 30, 2.

XMQIYSKAS – 80, 3. UVQSNPBCM – 70, 4. CWVBQPCAV – 50, 5. SFUXXXXXP – 60, 6. HSYWSYKCG – 50, 7. IYVVMKZO – 50; średnie: 1. ANNSMQLPN – 60, 2. VZVDOPHCY – 50, 3. RTLMYJKHB – 60, 4. ERRURV (na końcu trzy spacje) – 67, 5. NSSXXXXXS – 60, 6. WSVUQPCSJ – 70, 7. OUNDEFACG – 99, 8. GXWDYPACV – 68, 9. BZ ZF BAT – 90.

■Ciąg dalszy kodów. Wyścigi na czas – średnie: 1. LWNJWKACN – 90; trudne: 1. IYVVNVQJR – 35, 2. KAZZNIKAI – 45, 3. FGQLJGDFA – 65, 4. MFFSRPYDU – 60, 5. PLQTZQDPE, 6. ZKZGKJKKK – 50, 7. TGGJGTIT – 63, 8. AFZYBQJCT – 70, 9. JBOUKJHKA – 99, 10. DASICOTET – 80, 11. XDNUSEECE – 85, 12. QDSCIVEBT – 75, 13. SKGYXXXXX – 57, 14. YKGLVWNK – 92, 15. WJMEGMEQH – 60. Wyścigi o miejsce – trudne: 1. PPRGGQFVL – 52, 2. JPIKUHCE – 65, 3. EIHBGAE – 48, 4. CIGIUQCLT – 92, 5. KNHUPHIKE – 64, 6. VVO-SHGSI – 86, 7. RGHSVBRET – 89, 8. YDOERACTJ – 86, 9. GXQFSUMPP – 45, 10. TVQLSYUFU – 89, 11. WMQHYMTUJ – 85, 12. OKUOBJIAC – 86, 13. FIMJIBCK – 68, 14. SIGTXXXXH – 35, 15. WNQKMPHVN – 80. Kody wpisujemy do ruryki CODE i w rubryce COURSE ustawiamy czwarty rysunek.

■W CODE wpisz CU AMIGA – niespodzianka. Jako imiona obu graczy wpisz BAKTOTHEFISH – nie będziesz musiał kończyć etapu, by przejść do następnego. W rubryce COURSE ustaw okrażenia a w CODE wpisz GAMESMASTER – wyścig z mistrzami.

■Wpisz kod: CU AMIGA i naciśnij START.

PC

■Gdy przeciwnik jest przed tobą, a kluczem do zwycięstwa jest paliwo (nie jedziesz na czas), to w trak-

cie tankowania można zjechać mu drogę, zatrzymując się tuż przed nim. Gdy on już napelni zbiornik będzie musiał i tak czekać na ciebie

LOTUS TURBO CHALLENGE

Amiga

■Imiona graczy: 1) FIELDS OF FIRE, 2) IN A BIG COUNTRY. Gwarantuje to przejście do następnego etapu.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Amiga

■Wpisz do rubryki password: TERPENTINE lub DEESIDE – nie ma upływu czasu. Kody do leveli: 1) TWILIGHT, 2) PEA SOUP, 3) THE SKIDS, 4) PEACHES, 5) LIVERPOOL, 6) BAGLEY, 7) EBOW, natomiast DUX – zmiana gry na strzelnicę.

LURE OF TEMPTRESS

PC

■Przed przygotowaniem eliksiru zmieniającego w kobietę najlepiej zamknąć drzwi. Teraz SKROL nie wejdzie i będzie się można bezpiecznie przemienić.

MÓZGPCROSOR

Atari

■Aby otworzyć elektrownię, wpisz cyfry z notosu. Winde odbezpieczysz wpisując cyfry z kartki.

■Kod do seifu: 2010. Wiosło znajdziesz pod wydmą.

MAD DOG

PC

■Gdy znajdziesz się w kopalni by uniknąć wybuchu i śmierci strzel do trzech rzeczy: kilofa, lampy naftowej i tabliczki wiszącej nad wejściem. Jeżeli tego nie uczynisz ominie cię przyjemność strzelania do butelek.

MAD TV

PC

■Idź do REAL ESTATE AGENT (12 piętro), oddaj do wynajęcia i wynajmij swoje studio, a będziesz miał max forsy.

■Jeśli chcesz narobić konkurencji kłopotów lub wyrzucić kogoś z tego siedziby, to pozamieniał tabliczki na tablicy informacyjnej.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Do Commodorowca łowiącego w przeręblu podchodzi facet i mówi: tu nie ma ryb idioto! Skąd pan wie? Bo jestem dyrektorem tego lodowiska; Gdyby z grobu powstał Elvis – kupowałby Sekret Serwis; Być niewykrywalnym dla radarów – grać po ciemku; Szumieć joyem – grać w mordobicia; Juchaczący joya – przechodzić grę; Morda psy, bo skróć tańców; Wymyślają przez kobiety bo to one rodzą żołnierzy; Jedyne co mnie trzyma na tym świecie to siła grawitacji;

MAD MAX

Amstrad

■ Gdy napotkasz na swej drodze platformę w kształcie spodka, spróbuj na niej wylądować. Zostaniesz przeniesiony do innego układu.

MAGIA KRYSZTAŁU

Atari

■ Podczas wędrówki nie zbieraj modlitewników, starych mieczy ani zapalek – nie są one potrzebne.

MAGIC CANDLE 2

Amiga

■ Kilka magicznych haseł potrzebnych aby wejść do miejsc: MARATUL – RUANDIR; NAMAZ – VUMAKLECH; CATACOMBS – YOMMANIS; RUZ – JIMMELKIN; DEMOSPINE – WAHARINIAL; ? – ZARADENAK.

MAGIC CARPET

PC

■ Gdy twój zamek jest atakowany, może pomóc wcisnięcie SHIFT + L.

MAGIC DIMENSION

Atari

■ Na ekranie tytułowym wcisnij: SHIFT+CTRL+DELETE.

MAGICLAND DIZZY

C-64

■ Naciśnij Q i dwa razy RESTORE.

■ Nie musisz wcale zbierać diamentów dla strażnika przy moście. Wystarczy odciąć nożem stojącą obok kozę i pognać kijkiem.

MAGIC MARBLE

Amiga

■ Kody: 1. ADVERTISER, 2. TOOTHPASTE, 3. CLEVERNESS, 4. TELEVISION, 5. COMPLICATED, 6. EVERYWHERE, 7. CONNECTION, 8. COPYWRITER, 9. CIGARETTES, 10. IMPOSSIBLE, 11. INTERESTED.

MAGIC POCKETS

PC

■ Kody do leveli: 3) 4476, 4) 7766, 5) 1467, 6) 5284, 7) 4757, 8) 2818,

9) 1960, 10) 6331, 11) 8712, 12) 3505, 13) 0692.

■ Ostatni kod: 3037.

■ Kody do wpisywania po naciśnięciu F2: CAVES (jaskinia) – 1. 1053, 2. 3425, 3. 8282, 4. 4476, 5. 7766; JUNGLE (dżungla) – 6. 5284, 7. 4757, 8. 2828, 9. 1960, 10. 6331; LAKES (jeziora) – 11. 3505, 12. 0692, 13. 1786, 14. 9877, 15. 7962, 16. 4125, 17. 2219; MOUNTAINS (góry) – 18. 8498, 19. 4370, 20. 3541, 21. 2823, 22. 1286, 23. 6067.

■ Kolejny kod: 5139. Na levelach 26 i 27 (ostatni) nie ma kodu.

MAGIC SERPENT

Amiga

■ Na planszy tytułowej naciśnij po kolei wszystkie klawisze – nieskończenie wiele życ.

MAGIC WOODS

Amiga

■ Kody 2) 234644, 3) 447464, 4) 747822.

MANAGER

Amiga

■ Po załadowaniu gry wejdź do preferencji, ustaw kursor nad polem MAIN MENU i wcisnij jednocześnie CTRL i D – otrzymasz kupę forsy i 99 siły.

PC

■ Jeśli chcesz mieć najlepszych zawodników i pełną kasę, przejdź do menu, w którym zmieniasz parametry gry (szybkość, animacja itp.) i trzymając strzałkę nad MAIN MENU wcisnij A + D + G + P. Trzymaj aż pokaże się biała ramka. Czasami może nie zadziałać.

MANCHESTER UNITED EUROPE

Amiga

■ Najprostszy sposób na strzelenie bramki: biegnij prosto na bramkę i tuż przed polem karnym naciśnij FIRE.

PC

■ Ustaw grę na dwóch graczy i zrób tak by przez kilkanaście sekund nikt nie dotknął piłki. Pokaże się główka ufoludka. Jeśli pod koniec połowy wybijesz piłkę na aut, czas cofnie się o kilka minut.

MANIAC MANSION

C-64

■ Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją, a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamusi i wziąć



klucz, wejdź do pokoju, zaraz wyjdź, i odejdź kawalek. Do drzwi mamusi podstaw przedtem innego gościa. Gdy ona weźmie go do lochu wejdź i weź klucz, a pod drzwiami postaw ostatniego gościa, a ty zwiwaj. W pokoju z maszyną do pisania podejdź do nie do końca pomalowanej ściany i ustaw USE PAINT REMOVER - odsłonią się drzwi.

■ Jeśli nie masz soku owocowego, a duch na schodach nie chce cię przepuścić, daj mu radioaktywnej wody z basenu. Gdy przyjdzie listonosz, a profesor zezwoli otworzyć drzwi, idź do jego pokoju, zabierz kartę kredytową i dziesięciocentówki. Później możesz nie zdążyć.

MANIAC MANSION 2

PC

■ W pokoju Eda Edisona (drugie piętro po prawej) stoi komputer. Jeśli masz ochotę możesz pograć sobie na nim w pierwszą część MANIAC MANSION. Aby włączyć komputer należy naciśnąć na niego ikonę USE. Działa tylko wtedy gdy poruszasz się Bernardem (tym chudym).

MARAUDER

C-64

■ Aby wyłączyć kolizję, należy naciśnąć klawisze: C=, Q i SPACE.

■ W czasie gry trzymaj SPACE, wtedy przeciwnicy będą sami się niszczyć.

MARBLE MADNESS

Amiga

■ Zatrzymaj się na pierwszym poziomie, a czeka cię niespodzianka.

MARBLE RESCUE

Amiga

■ Kody: 2) GROOM, 3) LAKEU, 4) NORAD, 5) SILIC, 6) BLACK, 7) ALICE, 8) GLOOM, 9) PAULA, 10) SIGMA, 11) NASCA, 12) LASER, 13) GLORY, 14) MUFON, 15) SPEED, 16) TROJA, 17) TINYS, 18) FAMOS, 19) HEART, 20) RALLY, 21) QUIET, 22) PURSE, 23) JOINT, 24) HORSE, 25) MONEY, 26) HARSH, 27) OCTUS, 28) PALUX, 29) NITIR.

30) RAXIS, 31) PERRY, 32) VENUS, 33) AURAG, 34) SMOKE, 35) HOLES, 36) STARS, 37) RIVER, 38) HISTO, 39) BLADE, 40) SPACE

MARIO BROS 13

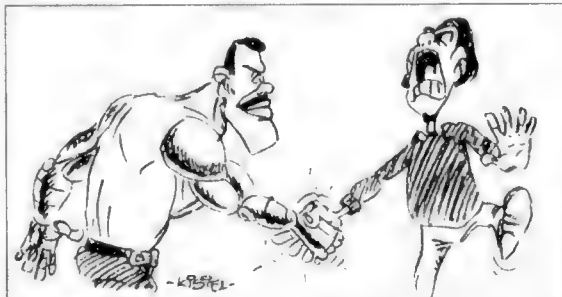
Pegasus

■ Kombinacja SELECT + góra, dół lub START dodaje nowego życia i energii.

Zbierz tam przedmiot w kształcie UFO, a uaktywnisz klawisze specjalne

■ Kody:

1) XD1KX3NUZPS2WGLNK4, 2) TOKK1ILNUYHC2WGLNK4, 3) 655IH24UZH2CWGLVK4, 4) RWCJJYHZNW2WOKVK4, 5) 4V5JYHZNW2WOKVK4, 5.1) 6W0JJYHZNW2WOKVK4, 6) MPWJJYHZNW2WGLNK4.



MASTER HEAD

Atari

■ Na ekranie tytułowym napisz: SILESIA (poziom 16) lub SCORPIO (poziom 31).

C-64

■ Na ekranie tytułowym wstukaj ACTION (przenosi do levelu 16) lub PASCAL (level 31)

MATAHARI

Amstrad

■ Gry nie ukończysz jeśli zmarowałeś choćby jeden dynamit.

■ Jeśli nie znasz kodu, to naciśnij wszystkie klawisze w bloku numerycznym

MAX WARRIOR

Nintendo

■ Kody: 2) 5963, 3) 8920, 4) 0948.

MC DONALD LAND

Amiga

■ Jeśli znajdziesz się w Bonus Room i spadniesz na dół to naciśnij FIRE. Otworzą się drzwi. Teraz naciśnij P a znajdziesz się z powrotem na początku tego poziomu.

■ W OPTION MENU wpisz: KID i naciśnij RETURN. Nieśmiertelność.

MEAN AREAS

Amiga

■ Jako hasło wpisz CHEAT - znajdziesz się w dodatkowym etapie.

■ Wpisując hasło wystarczy wpisać tylko numer planszy, od której chcesz zacząć grę i wcisnąć ENTER.

MEAN STREETS

PC

■ Hasła do PASSCARD'ów: YELLOW - QUEEN, ORANGE - CHECKMATE, RED - STALEMATE, GREEN - PAWN, BLUE - BISHOP, PURPLE - KNIGHT, GRAY - KING, BLACK - ROOK.

■ Nigdy nie strasz kobiet, kończy się to użyciem gazu lub ciosem poniżej pasa (i dobrze ci tak, /bo/ze/nu/)

MECHANICUS

C-64

■ Sterowanie flipperem przy pomocy SHIFT-W, F1...F8 - szybkość wyrzucenia bili. RESTORE - skasowanie gry. Dodatkowe co najmniej 25 minut czasu: kiedy bila wróci do bazy, przytrzymaj ten sam klawisz, co przy wybijaniu, i powtarzaj ten manewr aż do uzyskania stu tysięcy punktów.

Amstrad

■ Aby przejść do kolejnego levelu musisz wbić bilę do dziupli

W I N D O W S P H U N

WindowError:008 Zniszczone okno. Uważaj na kawałki szkła.

z napisem EXIT. Drogo do niej zamyka bramka, która znika gdy przeczekasz 100.000 punktów.

■ Naciśnij RESTORE – przerywnik z muzyką.

MEGA BALL

Amiga
■ Naciśnij prawy klawisz AMIGA + P – nieykalość.

■ W czasie gry działają następujące kombinacje klawiszy: ALT+E – następna plansza, ALT+P – strzelanie i przyczepna piłka, ALT+B – powrót do Workbench Screen.

MEGALOMANIA

Amiga
■ Kody do epok: 2 – BNYABDUNBHV, 3 – COVCPMJEVL, 4 – WKCHIEUKHL, 5 – GATAVRXRD, 6 – WKKDXGPXDBZ, 7 – KUUCTOPLGHV, 8 – PEHAJBPKZAG, 9 – GYJDJHPNFHN, 10 – TJBVSNNIGD, OBERON: EYPYBALWOKNG – 174 ludzi, VAAAAYVOFZNC – 250, AJAIDSLIIV – 306, QXYCENDAVIO 366, JDQAEONXROS – 347, DHKDUHSUFVQ – 411, KZLDZJ VSMJZ – 463, SBDATWLRTDD – 507, SCARLET: CYAIALILHU – 186, KBSBIYQRHUE – 286, VYNAFKFXWVX – 500, PHPDN JHGPBJ – 413, ZACKXYMA EGD – 12, CESAR: OARAFOL NLBT – 195, XHJDTMOQNZ 205, RCMATZCSBVF – 255, VPF-BFCCKPIJ – 342.

■ Kiedy przydzielasz ludzi na wyspę, a nie jesteś ostatni, dziel ich według własnego uznania, wybuduj zamek w wybranym sektorze i natychmiast wycofaj ludzi w miejscu, gdzie zostali przydzieleni. Zależnie, jak szybko to zrobisz, możesz odzyskać nawet pełny skład.

■ Inna wersja kodów: 3. JKY-BAHHWSHQ, 4. EWZCTVC-COO, 5. KDXAERFUFA, 6. ILXAWSLUFCW, 7. QGKAUDY-KLUG, 8. KGDAWWLPMBG, 9. JHNAULUSFTC.

■ Kody (gracz zielony): II. CKPCHDQGIHJ, III. XFBBEITVE, IV. FTLDXHMJKOJ, V. WOBCHNWEVCZ, VI. FABC-THRUEDT, VII. YQWBIIQNRPH, VIII. UFKDBJVLUO, po zamrożeniu w VIII epoce – XCVCNQMFZPF.

PC
■ Kody do początkowych epok: MADCAP – 2. PITBXWNKZAP, 3. MKIAVZLXXSJ, 4. KPIANB-SXXSF, SCARLET – 2. MAJA-QCYIWMY, 3. SLIAUCYXXXS, 4. QQIAIFXXSC.

■ Kody zwiększające liczbę ludzi do zawładnięcia wyspami w danej epoce: 2. AHNBTQQIBT, 3. BEHCTOHHBP, 4. QOQDR-NVUZHP, 5. IWODTKPQZHL, 6. NYEBRHUUVHB, 7. ZELBVNB-ZWTF, 8. PXACJNKRBL.

■ Kody do leveli: 1. ZBOBQBA-ZAG, 2. HABBCDUAABO, 3. ZNWCSNGTWGS, 4. WBIAC-DYYXSM, 5. KDXAERFUFLA, 6. HXXAWSLUFCW, 7. KUUC-TOPLGHV, 8. KGDAW-WLPMBG, 9. GYJDJHPNFHN. Kod do ostatniej planszy: TJBVSNNIGD.

■ Naciśnięcie T podczas gry wyłącza komunikaty.

Atari ST
■ Kody do epok: 2. MAJAQCY-IWMY, 3. SLIAUCYXXXS, 4. QQIAIFXXSG, 5. WBIACDY-YXSM, 6. HOKDWHSSYSY, 7. ASHAUYFJTAU, 8. YWHAMAMJTAQ, 9. YIKAEC-SBYSL.

PC
■ Kody: 1. IVIAZXFIWMB, 2. UNNDJHGAZSJ, 3. MKIA-VZLXXSJ, 4. KPIANBSXXSF, 5. QAIADANXSLD, 6. OJXALU-RUFEX, 7. SGSAVNFZCB, 8. OXNAVLLXWVV, 9. QBKBTG-FOLEN. Po użyciu tych kodów będziesz miał 500-600 ludzi na każdej planszy.

■ Kody dla SCARLET: 2. RHN-BOYBAABG (948 ludzi), 3. CCXCCEJTDBI (980 ludzi), 4. BGACQOXENG (970 ludzi), 5. XQRBIDIMABE (950 ludzi), 6. XJWBAJOUIGC (850 ludzi), 7.

WXCBAENDDFA (700 ludzi), 8. FFNAMZUFQGO (550 ludzi), 9. PHPDNHGPDJ (410 ludzi).

■ Wpisz kod: FVVBKGCPTG – interesujący efekt.

MENTOR

Amiga
■ Aby perkusie zagrać na gitarze należy włożyć czarny kabel do gniazdka znajdującego się w lewym górnym rogu kolumny.

MERCENARY

Atari
■ Naciśnij: 1...0 – prędkość pojazdu, B – wejście na pokład, L – opuszczenie pojazdu, T – podniesienie przedmiotu, D – odłożenie przedmiotu, CTRL Q – teleportacja na statek, CTRL S – zapisanie stanu gry na taśmie, CTRL L – odczytanie zapisanej gry, SHIFT 1...SHIFT 0 – ciąg ujemny, tzn. poruszanie się do tyłu, Y – zgoda na kupno, N – odmowa kupna, E – zjazd windą do podziemi.

METAL MUTANT

Atari ST, PC
■ Gdy wyświetlony zostanie napis SILMARILS, wcisnąć klawisze: CTRL+SHIFT+T – daje wszystkie rodzaje broni, CTRL+SHIFT+B – daje niesmiertelność, CTRL+SHIFT+B+T – jedno i drugie. Wystarczy teraz poczekać aż gra się uruchomi.

MICE-MANIA

C-64
■ Przedmioty i ich wykorzystanie: SEWER KEY – otwiera różne drzwi w ziemi; SHARP SAW – należy przepiliować niebieskie przejście (desk); WOOD WORMS – otwiera żółte drzwi; A PLANK – użyj na dziurawym przejściu (niebieskie desk); A PICK AXE – rozwal przejście (wielki kamień); CHEESE – daj wielkiej myszy; A PASSWORD – otwiera czerwone drzwi (poniżej księżycy); FROGS LEGS – wrzuć do garnka; A SHOVEL – odblokuj kamień w kopalni; A SPIDER – wrzuć do garnka; NEWTS EYE – wrzuć do garnka; TELESCOPE – użyj na planszy tam gdzie są cztery białe gwiazdy; A KEYCARD – otwiera drzwi (kodowe); A STONE – zostaw na chodniku z literą M (na księżycu); BOILED EGG – wrzuć do garnka; POISON – daj żołtemu pamprowi siedzącemu w trawie; JUICY LEAF



– daj złotemu pamprowi siedzące-
mu w trawie. Po dotknięciu niektó-
rych pochodni otwierają się prze-
ścia. Po niektórych gwiazdach moż-
na chodzić, dzięki gwiazdom moż-
na wejść na Serowy Księżyc.

MIKEY MOUSE

Amiga

■ Podczas gry wpisz: 61315688.
Teraz: F2 – otwiera drzwi do na-
stępnego poziomu, F3 – rozpoczy-
na walkę z czarownicą, F4 – napeł-
nia pistolet wodą.

MIKEY MOUSE 2

Amiga

■ Kody do leveli: 1. TIME, 2. TEST, 3. GAME, 4. SHIP.

MICROMAN

Atari

■ Kody: 1) ALDERAMI, 2) GE-
MINORU, 3) ARCTURUS, 4)
MENKALIN, 5) SCUTULUM, 6)
VULPECUL, 7) BETELGEN, 8)
MONOCERO, 9) CASSIOPE, 10)
RETICULU, 11) ACHERNAR,
12) SAGITTAR, 13) TELESCOP,
14) SERPENS, 15) EQU-
ULEUS, 16) HERCULIS, 17) AU-
STRINU, 18) TRIANGUL, 19)
DENEBOLA, 20) NUNKIERA, 21)
MIAPLACI, 22) AQUILAEM,
23) OPIUCHS, 24) KOCHABIA,
25) FOMALHAT, 26) HOROLO-
GI, 27) MICROSCO, 28) MAR-
KABUS, 29) ALPHERAT, 30)
SCULPTOR, 31) HADARICA,
32) ERIDANUS.

MICROPROSE SOCCER

C-64

■ Jeśli odpadłeś z eliminacji do fi-
nału, wyjdź z gry przez EXIT, wy-
bierz drużynę, która będzie grać
w finale, a następnie wybierz opcję
CONTINUE OLD TOURNAM-
ENT. Dzięki temu możesz zo-
stać mistrzem świata po odpadnię-
ciu z eliminacji.

■ Podkręcenie piłki: FIRE i joystick
w pożądanym kierunku, przerzutka:
zatrzymaj się, FIRE i joy do tyłu.

■ Jeśli chcesz mieć więcej niż dwie
drużyny to otwórz NAME BANK
i wpisz tyle imion ile drużyn jest ci
potrzebnych.

MIDNIGHT RESISTANCE

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz:
IT'S EASY WHEN YOU

KNOW HOW. Pamiętaj o spa-
cjach.

Atari ST

■ Wskocz na samochód – zaos-
zczędzisz energię.

C-64

■ Garsć rad. Kiedy nadjedzie
czołg, połóż się w lewym dolnym
rogu – wtedy cię nie trafi. W trud-
nych chwilach naciskaj szybko
przycisk pauzy, będziesz miał wię-
cej czasu na reakcję. Kiedy kom-
puter poprosi o wpis, napisz z kla-
wiatury SIAMESE – nieskończone
ilość żyć.

■ Gdy skończą ci się życia naciśnij
trzy razy SPACE, przewiń taśmę
na 80 i wcisnij PLAY. Gra wezta
się szybciej.

■ Gdy zginiesz i pojawi się GAME
OVER, wyjmij dysk ze stacji, dwa
razy wcisnij FIRE. Level zacznie
się od początku z pełną ilością żyć.
Teraz już włoż dyskietkę.

■ Na początku gry wskocz na samo-
chód, będzie on potrząsał żołnierzami.

MIECZE VALDGIRA 2

Atari

■ Taktyczna nieśmiertelność: za-
trzymaj się na progu każdej kom-
naty i trzymaj strzał, dopóki nie
zniszczysz wszystkich duchów.
Napisz CAT – kilka żyć więcej.

■ Napisanie słowa: MANIAC
w trakcie gry daje 10 żyć.

MIGHT & MAGIC 3

Amiga

■ Kody do teleportów: HOME,
SEADOG, FREEMAN, DO-
OMED, REDHOT, AIR, WATER,
FIRE, EARTH.

MIKIE

C-64

■ W czołówce naciśnij
RUN/STOP i RESTORE, wpisz
POKE 8206,173, wcisnij RE-
TURN, wpisz SYS 4379 i jeszcze
raz RETURN. Wieczne życie.

MINER 2049'ER

C-64

■ Naciśnij i trzymaj FIRE lub
SPACE – następna plansza.

Atari

■ Ustaw się w bezpiecznym miej-
scu i napisz z zachowaniem odstę-
pów: 123 782 6861; skipper leveli:
numer levelu 1..10 z naciśniętym
SHIFT-em.

■ Nieśmiertelność – POKE
9450,173

MINESWEEPER

PC

■ Napisz: XYZZY i naciśnij EN-
TER, a potem SHIFT (jeden raz).

■ Przesuwaj strzałkę wzdłuż kil-
ku kwadratów i obserwuj lewy
górny róg ekranu. Jeśli w kwa-
dracie, który wskazujesz nie ma
miny, to zobaczysz małą kropkę
białą kropkę (jeden piksel). Jeśli jest
w nim mina zobaczysz kropkę
czarną.

MIRAX FORCE

Atari

■ Nieśmiertelność uzyskasz po
wpisaniu: CPM.

MISJA

Atari

■ Chcąc dotrzeć do 4 klucza należy
wziąć rozpęd i podskoczyć uderza-
jąc głową w minę.

MISSION EGG

C-64

■ Należy kopnąć w jajka (auuu!) aż
wyjdą z nich kurczaki.

MISSION HADA

C-64

■ Naciśnij C = skipper leveli.

MOKTAR

Amiga

■ Pozostałe kody: 8. 2466, 9. 1331,
10. 1802, 11. 0791, 12. 1004, 13.
2290, 14. 8311, 15. 2332. koniec –
2578.



W I N D O W S F H U N

WindowError:009 Straszny błąd. Bóg wie co się stało.

MONOPOLY

C-64

■ Wybierz grę dla dwóch osób. Po wejściu na pole nie kupuj go, tylko wystaw na licytację. Drugim graczem zaoferuj zero, samemu 1 – nie będziesz tracił forsy.

MONTEZUMA'S REVENGE

C-64

■ Naciśnij C = i SHIFT – wyłączenie światła, F1 – powrót do menu, SPACJA – wolniejsze tempo gry. Na ekranie tytułowym napisz szybko i dokładnie ATARI-UTOPIA i naciśnij dwukrotnie RETURN – nieśmiertelność. Uruchom grę przez SELECT.

■ Na pierwszym poziomie trudności, po zakończeniu gry naciśnij szybko FIRE – zaczniesz grę w miejscu, gdzie straciłeś ostatnie życie.

MONTHY PYTON

Amiga

■ W HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI. Kontynuujesz grę od poziomu, na którym zginąłeś.

MONTHY ON THE RUN

C-64

■ Wystukaj na początku I WANT TO CHEAT, na drugim ekranie zbierz przedmiot i czekaj.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI.

MOON BUGGY

C-64

■ Nieśmiertelność: POKE 24151,173.

MOON CRESTA

Amstrad

■ Jeśli dojdiesz do końca czwartego etapu z utratą najwyższej jednego życia, dostaniesz bonus.

MOON PATROL

Atari

■ Po zakończeniu gry naciśnij 2 – kontynuacja.

MOONFALL

C-64

■ Działko plazmowe ładuje się tylko podczas burzy.

■ Współrzędne kolonii ludzkich: Human Colony 1: X-605, Y-1205, HC 2: X-1804, Y-901, HC 3: X-1105, Y-2305, HC 4: X-2264, Y-0424.

MOONSTONE

Amiga

■ Druidzi w kamiennym kręgu dają życie za nożyki, które nam nie ubywają.

Aby uzyskać za darmo życie u druidów, zamiast magicznego przed-

miotu wybierz GOLD. Złota ci nie zabiorą, a życie dadzą.

■ Scroll of Hawk – zmieniasz się w jastrzębia. Scroll of Haste – siedmiomilowe buty, Scroll of Wyrm – możesz zerknąć w cudze przedmioty, Scroll of Protection – mo-

MORPH

Amiga

■ Podczas gry naciśnij G, a znajdziesz się o poziom wyżej.

MORTAL KOMBAT

PC

■ Wpisz dużymi literami DIP. Pojawi się CHEAT MENU.



zesz uniknąć walki. Scroll of Aquisition – możesz ukrąś przedmiot, Gem of Seeing – możesz podpatrzeć jakie przedmioty ma potwór, Ring of Protection – zwiększa Hit o dwadzieścia, Potion of Healing – regeneruje wytrzymałość, Strength – zwiększa siłę, Constitution – wytrzymałość, Endurance – większy zasięg ruchu. Przedmiotów używaj na początku tury naciskając spację, kierując kursor na przedmiot i naciskając Fire.

PC

■ Smoka najlepiej zabić tak: 1. Idź w prawy górny róg. 2. Czekaj aż smok wyprostuje szyję. 3. Teraz biegnij w lewy, dolny róg. 4. Idź cały czas do góry – smok podniesie prawą nogę i wtedy wejdź pod niego. 5. Teraz tylko ENTER + góra lub ENTER + lewo-góra aż do skutku. Uzdrawianie: 1. Flaszki z napojem uzdrawiającym: jedna butelka podnosi wytrzymałość do maximum, ale gdy wytrzymałość jest już na max, wtedy dostajesz jedno życie. 2. Druidzi – dajemy im magiczne przedmioty. Jeden przedmiot to tak jak jedna flaszka z napojem uzdrawiającym. 3. U HEALER'a dajemy mu 10 monet to tak jak jedna butelka. 4. W wiosce (w miejscu rozpoczęcia gry) jest dodawana wytrzymałość, ale tylko do maxa, nie można tam uzyskać życia. 5. W wieży (czasem). 6. Wytrzymałość czasami sama się odnawia.

■ Kiedy Goro wygra jako następną postać należy wybrać Kano. Wówczas zamiast z Goro, będziesz walczyć sam ze sobą. Tsung. Tsunga najłatwiej pokonać Liu Kiangiem.

Trzeba bez końca rozdawać kopniaki z powietrza i unikać strzałów. ■ Wybierz Liu Kanga. Podczas walki z komputerem na moście (PIT) wygraj tak, by przeciwnik ani razu cię nie dotknął (FLAWLESS VICTORY = DOUBLE) i zastosuj mu FATALITY tak aby spadł z mostu. Następnym przeciwnikiem będzie gość o imieniu REPTILE. Nie masz z nim szans.

Amiga 1200

■ A) Zaraz po wgraniu gry, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami, wpisz cztery razy te słowa: KOMBAT VIRGIN PROBE. Napisy zmienią kolor na biały. Odtąd grasz w MORTAL'a w wersji amerykańskiej (BRUTALS OFF). B) Na ekranie wyboru (GAME START i OPTIONS) wpisz trzy razy: CHEAT MODE PLEASE RYSZKA RULES, a ukaże się dodatkowe menu CHEAT MODE. C) Jeśli już wpisałeś powyższy kod, wpisz jeszcze trzy razy słowo: DIAGNOSTICS i wejdź do CHEAT MODE (sam nie wiem co to jest!). SPACE – wyjście.

MORTAL KOMBAT 2

PC

■ Niewidzialność REPTILEM wykonuje się (blok, g, g, d) + hp.

■ Jeśli przegrywasz walkę w trakcie turnieju, wcisnij F2. Włączy się gra dla dwóch graczy. Wykończ przeciwnika i poczekaj aż minie czas (lub wcisnij ESC). Możesz kontynuować zawody nie tracąc kredytu.

Amiga

■ Nieśmiertelność, wpisz: ZED, spacja i WEB. Nieśmiertelność wpisuje się w OPTIONS. Po przegranej walce, ruszając myszką w prawo i w lewo można zwiększyć ilość kredytów do 250.

■ KINTARO można bardzo łatwo pokonać techniką: SCORPION - SZNUROWADŁO (L L F) i CIOS W PODBRODEK (D F). Wygrana na 100%. ■ Graj Liu Kiangiem. Gdy ukaże się napis FINISH HIM, stoj po drugiej stronie ekranu, zrób FATALITY, ognistą kulę i znów FATALITY. Otrzymasz wiele dodatkowych punktów. Tylko na PC, gdy pokonasz dwa razy Sub Zero bez straty energii walczysz z zielonym NINJA.

■ Grając KANE'm przytrzymaj FIRE i wykonaj KANO BALL (cały czas trzymaj FIRE). LIU KANG'iem można robić FATALITY z każdej odległości. Warunek: z dalszej odległości należy dwa razy okręcić joystick. Wpisz CAR-RUTHERS MUTILATION MU Cheat Menu. W momencie „czterwonych liter” wpisz VAMPIRE gra zostanie oceniana.

■ Na ekranie z napisem GAME OPTIONS napisz: CHEAT SHET UNLIMITLIFE i zatwierdź to klawiszem

wiszem U. Pojawi się ukryte CHEAT MENU, w którym możesz zrobić dosłownie wszystko. Wpisz wszystkie litery od A do U. Całą kombinację powtórz trzy razy a wtedy czeka na ciebie CHEAT MENU.

MOTORHEAD

Amiga

■ Naciśnij F1 i wpisz BOMBER. ESC przenosi po poziomach, RETURN dodaje lub odejmuje „tarcz” w zależności od ich ilości. Naciśnięcie spacji spowoduje usunięcie przeciwników lub... pokaz białizny damskiej.

MOTORMANIA

C-64

■ Wpisz POKE 8646,255 - nieśmiertelność

MOVE OUT

C-64

■ Podczas gry naciśnij *. Skipper leveli.

MOVEN

Amiga

■ Kody: 1 - NHFSTJLL, 2 - IJG-DESG, 3 - AKJSWEZE, 4 - AD-DSFWWW.

MOVIE BUSINESS

C-64

■ Wpisz się jako autor gry - PIERRE BRANDT.

■ Po uruchomieniu reset. Program jest w BASIC'u. Restartuj jednak przez SYS 49408 - w nagrodę extra muzyka.

MR DO'S CASTLE

C-64

■ Kiedy zaświecą się dwie cegielki, strąć je młotkiem i wejść do bramy u góry. Na krótko jesteś nieśmiertelny i możesz zabijać stworki młotkiem. Później stworki zaczynają się rozmnażać.

MR ROBOT

C-64

■ F3 - skipper leveli.

MR. HELI 2

C-64

■ Kod: CAAEJBFAAUJJJJJDCKCY.

MR. HELI 3

C-64

■ Najlepszą broń daje kod DAAH-FGDAADJJJJJDCKCZ. Kod - przenośiciel: DAAGGIGA-AUJJJJJDCKCZ.

MR. NUTZ

Game Boy

■ Kody: 2) DOMINO, 3) ENRIGO, 4) COLORS.

Atari

■ Są plansze, na których znajdują się dwa życia. Zbierz je i się zabij Wziąłeś dwa, a straciłeś jedno. Gdy po stracie grasz znowu, na planszy są następne dwa życia! Ten numer możesz powtarzać w nieskończoność.

MYSTERY OF THE NILE

C-64

■ Kody do wpisania po naciśnięciu klawisza P: 2 - OD566472H, 3 PB576071T, 4 - PE576170U.

MYTH

Amiga

■ Napisz SNUFFLECAKE. Etap w lesie: zabij stworka z łukiem i weź „nożyk”, idąc dalej uwolnij dziewczynę i zabierz miecz, kiedy spotkasz smoka, uderz go mieczem w brzuch, a kiedy zzielenieje, cofnij się i trzykrotnie rzucić „nożykiem” koniec etapu.

NAJEMNIK

Atari

■ Wpisując w podaniu: BILBO, ELROND, GALADRIELA, ARAGORN lub MITHRANDIR dokonasz cudów.

■ Biorąc dwa pistolety uzyskujesz 50.000 pkt.

■ Jeden za starych znajomych kierownika strzelnicy ma na imię BILBO

■ Na pierwszą akcję weź Panzerfaust (FIRE) i pistolet (SHIFT). Po jej zakończeniu dostaniesz o 45.000 punktów więcej niż to co ugrałeś.

NARCO POLICE

Amiga

■ Kiedy cię zabijają nie kasuj gry, tylko napisz ABORT nie zmieniając dysku.

■ W podziemiach znaleźć można komputer umieszczony pod sufitem - można się do niego podłączyć komendą LI. Rozkazy dla tego komputera: OPEN DOORS - otwiera drzwi, DEACT GUNS - blokuje stanowiska karabinów, DEACT KAMERAS - wyłącza kamery, MAP - mapa strefy, LOGOFF - odłącza od komputera.



■ Podczas gry napisz CONGR i naciśnij RETURN – sekwencja końcowa.

Atari ST
■ Wykaz komend: DIR. Tajne komendy: NOENEMING – usuwa przeciwników i przeszkody, CO-MENZAR – żeby jednak nie było tak pusto, MUNICION – ładuje magazynek, ABRIR – otwiera gródz, ETAPAUNO – etap do przodu, NOAMETZ 1.4 – likwiduje stanowiska kaemów w podanej strefie, NOCAMZ 1.4 – likwiduje kamery w podanej strefie, CONGRA – zakończenie

NATO ASSAULT COURSE C-64

■ Przechodząc przez bagno spróbuj wskoczyć jak najdalej do środka i biec – najszybsza metoda.

NATO COMMANDER Atari

■ Ustaw kursor nad jednostką Układu Warszawskiego i naciśnij literę O i klawisz START. Jednostka zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z twoimi siłami.

NAVY BLUE Game Boy

■ Kody: 2) MHYSTYRE, 3) YLMVGMIL, 4) MBYQLYOB, 5) YLMUHMIL, 6) EPBMXP, 7) YLMBIMHO, 8) MHYPRYQH, 9) YLMHMCP, 10) MYENME-OU, 12) YPKWFMI

NAVY MOVES C-64

■ Po uruchomieniu gry naciśnij RESET + SPACJA. Po napisaniu SYS 2046 jesteś nieśmiertelny

NAVY MOVES 2 Spectrum

■ Kod: 63723

NAVY SEALS C-64

■ Misja King Kong. Aby zejść do wody po drabinie z helikoptera, należy wolno i dokładnie zataczać koła joystickiem. Ambasador, którego trzeba uratować, znajduje się w krzakach tuż za ostatnią chatą.
■ Do HIGH SCORE wpisuj się jako BRAINDEAD. Pauza F1 i przejście do następnego etapu daje strzałka w lewo.

■ W trzeciej misji (Operation Moby Dick) aby dopłynąć do platformy wiertniczej musisz płynąć cały czas kursem 000 stopni. Pierwszy wskaźnik z prawej to odległość od celu.

Amiga
■ W tabeli najlepszych wpisuj się jako PSBOYS. Podczas gry naciśnij kolejno H, pauzę oraz ESC następnym poziom.

NBA PC

■ Podane zestawienie umożliwia udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie komputera. Kolejno: zespół (TEAM), lata w lidze (YEARS), zwycięstwa (WINS), porażki (LOSES), procent czegoś tam (%). LAKERS – 38, 276, 180, 605. CELTICS – 31, 257, 170, 601, 76ers – 35, 167, 143, 539. BUCKS – 17, 84, 78, 519. KNICKS – 25, 103, 102, 502. SUPERSONICS – 11, 55, 55, 500. PISTONS – 25, 87, 89, 494. WARRIORS – 24, 94, 104, 475. ROCKETS – 12, 31, 39, 443. HAWKS – 28, 98, 116, 458. TRAILBLAZERS – 12, 31, 39, 443. NUG-

GETS – 11, 33, 47, 413. JAZZ – 6, 18, 26, 409. CAVALIERS – 6, 12, 20, 375. BULLS – 15, 36, 65, 356.

NEBULUS 2 Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz: HELLOIAMJMP – nieśmiertelność. Kody do leveli (wpisywać j.w): 1) ICEHOUSE, 2) LOVEANDLOVE, 3) GREENTREES F1.F8 – zmiana wiez.

NEPTUNE'S DAUGHTER Atari

■ Z komnaty z węgem wyjść można przez lewą ścianę.

NETHERWORLD Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisuj się jako VXZ158 – nieśmiertelność.

NEURONICS C-64

■ Kody do leveli: 2) CIBCLM, 3) HVLATI, 4) TMBFHS, 5) XTOAEL, 6) ZYORZY, 7) TXGFWT.



8) YRYQTX, 9) CCJEYT, 10) FPNZBE, 11) WOQXOS, 12) AZMFED, 13) AOXXZZ, 14) MQJNQF, 15) VAJDKH, 16) MSILEK, 17) ZAGFNG, 18) IVCNKN, 19) EAZXGR, 20) YFSNRB, 21) UYUURP, 22) UPVMER, 23) ACYNPG, 24) DUAGDK, 25) TSTIHH, 26) QUTFFN, 27) EISYQW, 28) BJOQYA, 29) USENIE, 30) AOIYSW, 31) BUOIMJ, 32) HPIWGV, 33) SGKSO, 34) CHQHAZ, 35) CTLKAL, 36) RILWTK, 37) PUQMR, 38) JAQKQ, 39) YAE-MUC, 40) OCGUSW, 41) QQMUNC, 42) NUZRPQ, 43) JLRNCU, 44) OBLNKU, 45) HHMMAA, 46) AUAGQD, 47) KFHMAE, 48) UYGYMYG, 49) QUICHN, 50) SCBLEB, 51) UDHHIU.

■ Kolejne kody: 52) SGZPVV, 53) ORHMIY, 54) OGOUTW, 55) ALAFAJ, 56) PLQOJF, 57) LWTAYS, 58) GLNMZF, 59) YODAOC, 60) XRPXYB, 61) KCSGKQ, 62) QXDYMM, 63) EIADJJ, 64) GTJFGS, 65) UJEQRP, 66) UYMHGZ, 67) XIXVDJ, 68) CKHNQJ, 69) DGKYXQ, 70) WTTNRL, 71) FBRRRN, 72) IHGUSG, 73) BDIYJB, 74) FTUFLW, 75) NZWCGP, 76) LAYZUL, 77) WWRUZW, 78) CHHDUF, 79) CVBKPY, 80) JOVDBM, 81) VFPWZY, 82) VOQWQW, 83) RGULOI, 84) JLEAH, 85) HE-EIBJ, 86) JHYVUQ, 87) ON-NWFI, 88) ZGLUCJ, 89) MJY-ENJ, 90) HVZBFP, 91) XGJEOP, 92) MBYRIE, 93) RIWZMG, 94) PXSRSX, 95) ECDCTR, 96) NBAHTD, 97) IGEHQY, 98) PTLGPG, 99) GKJBHH, 100) HKARSK, 101) JZGIRY, 102) IP-PRHB, 103) MNZBEL.

NEVERMIND

C-64

■ Kody: 0. MMMRHM, 1. AM-MRHA, 2. HMMRHH, 3. VMM-RHV, 4. PMMRHP, 5. GMM-RHG, 6. IMMRHI, 7. RMMRHR, 8. MAMRHH, 9. AAMRHN, 10. HAMRHZ, 11. VAMRHT, 12. HHMWHH, 13. GAMRHQ, 14. IAMRHB, 15. RAMRHF, 16.

MHMWHM, 17. AHMWAH, 18. HHMWHJ, 19. VHMWHV, 20. PHMWHP, 21. GHMWHG, 22. IHMWHI, 23. RHMWHR, 24. MVMWHW, 25. AVMWHN.

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpis: 328GTS. Na ekranie pojawi się informacja o włączonym cheat'cie. W czasie gry prawy przycisk myszy umożliwi przeskakiwanie etapów.

NEW YEAR LEMMINGS 1992

Amiga

■ 2. IHRTDACCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCLFAH, 5. TDLCAHVFAQ.

NEW YORK CITY

Atari

■ Gdy uruchomisz grę nie jedź od razu do miasta. Poczekać aż skończy ci się benzyna. Wsiądziesz wtedy w samochód i możesz iść w przeciwnym kierunku. Dużo fajnych rzeczy.

NEW ZEALAND STORY

C-64

■ Zatrzymaj grę, naciśnij M, wpis: MOTHERFUCKEMKIWI-BASTARDS.

Teraz masz nieskończoną liczbę życia. Na poziomach 2 i 4 zatrzymaj się przy wejściu do pokoju z dużą osmiornicą i strzel parę razy w prawo. Znajdziesz się, odpowiednio, na poziomach 3 i 5.

Amiga

■ Gdy pojawi się ekran tytułowy wpis: FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT. Typowa nieśmiertelność. Za pomocą klawisza HELP przeskakujesz etapy.

■ Spauzuj grę i naciśnij M. Gdy usłyszysz dźwięk lasera, wpis: MOTHERF**KENKIWI**TA-ROS. Nieśmiertelność.

C-64

■ Na ekranie tytułowym wpis słowo FLUFFY – nieskończona liczba życia. Słowo PHILLIP – strzały dużo silniejsze.

NIBBLY

C-64

■ Naciśnij C = – skipper level.

NICK FALDO'S GOLF

Amiga

■ Jeśli chcesz grać na Marsie, to gdy pokaże się zdjęcie Faldo wpis: MAJORTOM.

NICKY BOOM

Amiga

■ HELP – skipper level.

■ Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAY, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY BOOM

Amiga

■ Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAY, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY BOOM 2

Amiga

■ Kody: 2) DRACO, 3) ATKIH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

NIGEL MANSELL'S

Amiga

■ Jeśli zdobędziesz około 65 punktów i w każdej następnej trasie wciśniesz klawisz ESC, to zdobędziesz tytuł mistrza świata.

PC

■ Po wybraniu trasy, spójrz na pogodę i wilgotność (WEATHER REPORT). Jeżeli nie będzie ci odpowiadać, wejdź do menu TUNE CAR i wyjdź z niego. Powtarzaj aż do skutku.

NIGHT BREED

Amiga

■ Napisz HINGSEN.J i użyj klawiszy funkcyjnych.

C-64

■ Garść rad. Zbierz trzy klucze do Midian – trzeciego pilnuje twój psychiatra w masce. Idź do Bafo-meta, wypuść potwory, otwórz drogę na powierzchnię i wróć na dół, żeby ponownie przyłożyć Deckerowi-psychiatrze. Pamiętaj, aby na czas walki zmieniać się w Cabala (F1).

NIGHT SHIFT

Amiga

■ Kody: 2) CHERRY BANANA BANANA LEMON, 3) BANANA CHERRY PINEAPPLE PLUM, 4) PINEAPPLE LEMON PINEAPPLE PINEAPPLE, 5) PINEAPPLE PINEAPPLE LEMON CHERRY, 6) CHERRY PLUM PLUM PINEAPPLE, 7) CHERRY PINEAPPLE LEMON BANANA, 8) PINEAPPLE BANANA PINEAPPLE CHERRY, 9) PINEAPPLE LEMON LEMON CHERRY, 10) LEMON BANANA PLUM

PLUM, 11) BANANA PINEAPPLE CHERRY PLUM, 12) CHERRY PLUM BANANA PLUM, 13) PLUM CHERRY BANANA PINEAPPLE.

NINJA BROS

■ Po GAME OVER naciśnij FIRE w drugim joy'u. Zacznesz grę drugim ninją w tym samym miejscu.

NINJA MASSACRE

■ Kody: 5. SNOW, 10. BEER, 15. STAG, 20. BARD, 25. HOLE, 30. HUGE, 35. EASY, 40. WIDE, 45. COLA.

NINJA SPIRIT

■ Naciśnij jednocześnie F9, lewy SHIFT i CAPS LOCK – wyłączenie czasu oraz kolizji.

NINJA WARRIORS

■ Naciśnij CAPS LOCK i napisz THE TERMINATOR – ciało Ninji eksploduje po śmierci, MONTHY PYTHON – przeciwnicy poruszają się do tyłu, A SMALL STEP FOR A MAN – grawitacja księżycowa, STEVE AUSTIN – naciśnięcie S będzie spowalniało grę.

NITRO

■ Ustaw inicjały na MAJ – będziesz miał 50 monet i 5000 jednostek paliwa.

■ Wpisz się jako MAJ lub MAG.

NORTH & SOUTH

■ Jeśli została ci sama artyleria lub piechota, a przeciwnik nie ma już armat, stań żołnierzami blisko przepaści lub rzeki a wróg atakując wpadnie do niej.

■ Istnieje błąd na rzece – po zniszczeniu mostu można z niego korzystać. Wymaga to praktyki i... pamiętaj, by przejeżdżać tylko konnicą.

■ Jeśli nie chcesz stracić fortecy, naciśnij FIRE równocześnie z pojawieniem się obrazka fortecy na ekranie.

NORTH SEA INFERNO

■ W bombie należy przeciąć niebieski przewód. Broń zmieniasz: joy w górę.

NOVA 9

■ Uruchom grę przez: NOVA9 SANDMAN. Teraz ALT + F7 – re-

generacja tarcz a po śmierci możliwość powtórki układu.

NUCLEAR NICK

■ Naciśnij START, a po chwili SELECT – skipper leveli.

OCEAN RANGER

■ Kiedy kończy ci się paliwo, podplyń do H, zatrzymaj się i wybierz drugą opcję – możesz tak tankować trzykrotnie. Klawiszologia: A – mapa, -/+ – widoki, 0 – misje, F7 – rufa, symbol funta – mapa, S – stop, F3/F5 – zmiana burty.

■ Pełna galkologia: 1 – działko przeciwlotnicze, 2 – pociski woda-powietrze, 3 – pociski woda-woda, 4 – bomby głębinowe, 5 – chaff, 6 – system ECM, 8 – silniki stop, 0 – naprawa uszkodzeń, + – wykaz uszkodzeń, -- – widoczek, \$ – mała mapa, CLR/HOME – duża mapa, F – rezerwa paliwa, S – pauza, A – przyspieszenie gry, CRS góra dół – zmiana okna pierwszego, CRS lewo prawo – zmiana okna drugiego, F1-F8 – widoki, SPACE – strzał lub zmiana celu, RETURN – powrót na mostek.

OIL IMPERIUM

■ Jako imię gracza wpisz HERALD – otrzymasz 1.000.000\$. Nie zawsze działa.

■ Nie rób zamachu na bogatą firmę. Pewno ma detektywa, więc tylko na tym stracisz. Nie podpisuj kontraktów na początku, żeby nie płacić kary. Zawsze leć sam gasić pożar.

■ Program ma tendencję do zawieszania się podczas ładowania z dysku. Jeśli tak się stanie, wyłącz stację, naciśnij RUN/STOP, włóż stację i naciśnij FIRE.

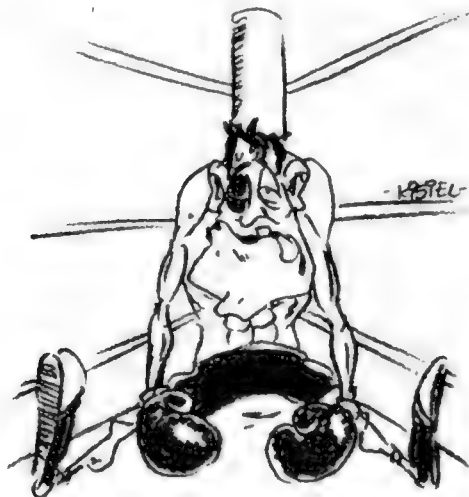
■ Sprzedawaj ropę zawsze pierwszego każdego miesiąca. Popyt jest wówczas największy i najczęściej sprzedasz wszystko.

OLLIE'S FOLLIES

■ Kody: 5. FRANK, 9. FANDA, 15. NORBI, 19. ZOOM, 21. ZOOM.

OLLIE AND LISA

■ Podczas gry naciśnij kolejno wszystkie klawisze – duchy z zamku stają się nieszkodliwe.



KOMBAT KORNER

ONE MAN AND HIS DROID

Amiga

■ Kody: 2. EMPIRE, 3. PREDATORY, 4. RUMINATE, 5. RY-EGGRASS, 6. VACUUM, 7. VAMPIRE, 8. RAGOUT, 9. GRAIN, 10. AASVOGEL, 11. BLIZZARD, 12. CLOCHE, 13. COLANDER, 14. ECTOPLASM, 15. ECOLOGY, 16. FEROCIOUS, 17. FE-TLOCK, 18. GOOSEBERRY, 19. GRAVITATE, 20. UPANDWAY.

Atari

■ Kody: 1. NONE, 2. BUBBLE, 3. ATARI, 4. FINDERS, 5. GENETIC, 6. ZAPPED, 7. MEGASONIC, 8. TIMEWARP, 9. ECTOPLASM, 10. GORGEOUS, 11. SEASIDE, 12. GIZMO, 13. KINGKONG, 14. HOLOGRAM, 15. CURRY RICE, 16. COFFEE, 17. CASSETTE, 18. TELESCOPE, 19. COMPUTER, 20. EDACREDA.

Spectrum

■ Kody: 2. EMPIRE, 3. PREDATORY, 4. RUMINATE, 5. RY-EGGRASS, 6. VACUUM, 7. VAMPIRE, 8. RAGOUT, 9. GRAIN, 10. AASVOGEL, 11. BLIZZARD, 12. CLOCHE, 13. COLANDER, 14. ECTOPLASM, 15. ECOLOGY, 16. FEROCIOUS, 17. FE-TLOCK, 18. GOOSEBERRY, 19. GRAVITATE, 20. UPANDWAY.

ONE ON ONE

C-64

■ Naciśnij jednocześnie Q + W + A + S – zatrzymanie gry.

Atari

■ Podezaj gry z komputerem, odwróć się i stań w prawym górnym rogu – 75% skuteczność rzutów.

■ Włóż AUTO FIRE i czekaj na efekt – bardzo szybkie kozłowanie i 98% celność rzutów.

ONE STEP BEYOND

Amiga

■ Kody: 1) 48474, 2) 39943, 3) 22881, 4) 62824, 5) 20169, 6) 17457, 7) 37626, 8) 55083, 9) 27173, 10) 16720, 11) 43893, 12) 60613, 13) 38970, 14) 34047, 15) 07481, 16) 41528, 17) 49009, 18)



25001, 19) 08474, 20) 33475, 21) 41949, 22) 09888, 23) 51837, 24) 61725, 25) 48026, 26) 44215, 27) 26705, 28) 05384, 29) 32089, 30) 37473, 31) 04026, 32) 41499, 33) 45525, 34) 21488, 35) 01477, 36) 22965, 37) 24442, 38) 47407, 39) 06313, 40) 53720, 41) 60033, 42) 48217, 43) 42714, 44) 25395, 45) 02573, 46) 27968, 47) 30541, 48) 58509, 49) 23514, 50) 16487, 51) 40001, 52) 56488, 53) 30953, 54) 21905, 55) 52858, 56) 09227, 57) 62085, 58) 05776, 59) 02325, 60) 08101, 61) 10426, 62) 18527, 63) 28953, 64) 47480, 65) 10897, 66) 58377, 67) 03738, 68) 62115, 69) 00317, 70) 62432, 71) 62749, 72) 59645, 73) 56858, 74) 50967, 75) 42289, 76) 27720, 77) 04473, 78) 32193, 79) 36666, 80) 03323, 81) 39989, 82) 43312, 83) 17765, 84) 63077, 85) 13306, 86) 08847, 87) 22153, 88) 31000, 89) 53153, 90)

18617, 91) 06234, 92) 24851, 93) 31085, 94) 55936, 95) 21485, 96) 11885, 97) 33370, 98) 45255, 99) 13089, 100) 58344. KONIEC GRY.

OOOPS UP

Amiga

■ Kody: PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, X038, U009, 40FJ, X03C, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, CXE5, U09F, AQIQ, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S04L, FOR0, 2HF7, R4KG, 39GH, PW04, OEP5, R4GE, MF03, OW75, MC90, OOTB, TI27, W3RE, 905W, TRP2, 6GI3, REWQ, IPOU, HGF6, FUC0, 30RT, JUEE, MIRO, GULU, JUG8, R2T7, TUP8.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Wściekły Atarowiec nadal przetrzymuje niejakiego Valdaira, żąda nieśmiertelności oraz dwóch bliżej nieokreślonych mieczy: Nie ma to jak w przybytku stękania i samowolnych kombinacji: Nasz nauczyciel od informatyki to palant, gdy spytał co najpierw podłączamy do komputera to powiedziałem joystick i on się wściekł, potem zapytał co w drugiej kolejności podłączamy, to dodałem. Ze drugi joystick i on wyrzucił mnie z lekcji: Dlaczego dziewczyny jak się budzą rano to się przeciągają – bo się nie mogą podrapać po jajach;

KOP9, BIWI, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, P131, 2110, A234, X3Q1, NECI, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUB1, V069, T800, 4799, ostatni level: 4799.

OPERATION BLOOD

Atari

■ Zatrzymaj grę SHIFT-em, następnie naciśnij go ponownie i trzymaj - będziesz mógł niszczyć śmigłowce z pistoletu. Na planszy tytułowej napisz BC. Podczas gry naciśnij jednocześnie SELECT, OPTION i CONTROL oraz: ESC - extra granaty, strzałka do góry - extra magazynek, przecinek - dodatkowa energia. T - następny level. Kombinacja OPTION + CTRL + przecinek - regeneruje energię. Skipper level: OPTION + CTRL + A.

OPERATION HORMUZ

C-64

■ Exoceta można zniszczyć strzałem z działka lub rakietą powietrze-powietrze. Gdy lecisz nad ładem nie strzelają w twój lotniskowiec. I-4 - zmiana broni, F - flary, S - mapa.

OPERATION THUNDERBOLT

Amiga

■ Ugraj 50.000 punktów i zgin. Do High Score wpisz się jako: WIGAN NINJA. Włącz nową grę. Teraz F7 zmienia level. ■ Wpisz TEDOMTAHC - wieczne życie. Ten sam efekt: WIGAN NINJA w High Score.

OPERATION WOLF

Amstrad

■ Gdy na planszy tytułowej zmieniające się cyfry dojdą do 000, naciśnij SPACE. Jesteś nieśmiertelny.

PC

■ Na początku 2 levelu zestrzel kokosa z palmy -



PRIVATEER

otrzymasz 5000 punktów. Strzelaj w małe pojemniki z literą P - podwyższają energię. B - rzut granatem.

Spectrum

■ Na początku gry, gdy ukaże się napis COMMUNICATION SETUP wcisnij wszystkie klawisze, tak aby po bokach ukazywały się dzwonne paski. Teraz w czasie gry klawiszem T przenosisz się do następnej planszy.

ORGANIZER

C-64

■ Po uruchomieniu gry ukaże się plansza z napisami. Naciśnij RUN/STOP. Pojawi się plansza edytora. Klawiszem F3 wybierz skrzynki i wypełnij nimi puste koła. Następną planszę wybierz przy pomocy CRSR. RUN/STOP - rozpoczęcie gry.

ORK

Amiga

■ W wewnętrznym komputerze strzel w każdy róg ekranu: A - uzupełnia amunicję, F - paliwo, H - wzywa pomoc, RETURN - wszystko jak dawniej.

ORMUS SAGA

C-64

■ Czasami w Port Eadis można dostać darmowe jedzenie - warto się zalać. Nie bądź jednak zbyt zachłanny - jeśli przekroczysz liczbę 255 to gra się zawiesi.

USAGI JOIMBO

C-64

■ Aby stać się nieśmiertelnym, musisz podczas gry tyle razy wcisnąć F, żeby ramka wokół głowy zmieniła kolor na ciemnoniebieski.

OSIRIS

Amiga

■ Kody do leveli: 1) SAHARA, 2) PIXELERS, 3) BLOCKOUT, 4) BLOCKADE, 5) SPHINX.

OUT OF THIS WORLD

C-64

■ Jeśli zaczyna brakować ci życia, naciśnij równocześnie: P+D+S+FIRE.

OUT TO LUNCH

Amiga

■ Kody i miejsca startu: TZATZIKI - GREECE, PLANTAIN - WEST INDIES, FAYITAS - MEXICO, WONTON - CHINA, CHOUX - FRANCE.

OUTRUN

C-64

■ Kiedy się rozbijesz, a przed tobą stoją gliny, rozpedź się trochę i

wjedź na barierki. Gliniarze pojedają sobie, a ty nie będziesz musiał rozpoczynać etapu od początku.

Amiga

■ Podczas gry naciśnij RED BAR-CHETTA, dzięki temu: S - kolejny etap, T - dodatkowy czas, B - rozpoczęcie gry od początku.

OVER THE NET

Amiga

■ Jeśli wygrasz z komputerem i nie chcesz stracić prowadzenia, naciśnij ESCAPE - zakończenie meczu przy aktualnym stanie. Kiedy twoja drużyna przebiję piłkę na stronę przeciwnika, poczekaj chwilę stojąc przy siatce. Kiedy przeciwnik będzie przygotowywał się do ścięcia, biegnij w tył i ustaw się w linii ze swoim zawodnikiem. Przy takiej obronie każde ścięcie zostanie odebrane. Kiedy twój zawodnik serwuje wysoko i z podskoku, stań naprzeciwko zawodnika stojącego przy siatce. Kiedy piłka będzie tuż nad ziemią, pchnij joystick do góry - spowodujesz nieporozumienie u przeciwników. Jeżeli w czasie serwu piłka spadnie ci na ziemię, wykonaj szybko: joystick w kierunku serwu + fire - sędzia nie zagwizdże.

■ Blokuj piłkę tylko przy ścięciach mistrzów każdego etapu mistrzostw. Szansa zablokowania piłki u innych drużyn jest bardzo mała.

OXXON

C-64

■ Kody: 2) DEIMOS, 3) ANAKE 8, 4) TITAN EVIL, 5) LEXEL, 6) THEOPHILUS, 7) VAVILOV, 8) YAMATOMA, 9) STADIUS, 10) TYCHO, 11) EXTEMAR 7.

OXYD MAGNUM

Falcon, PC

■ Kody: 2) 98242163, 3) 89693796, 4) 12349596, 5) 93255867, 6) 07659199, 7) 96549204, 8) 3122519, 9) 63343665, 10) 40222617, 11) 44598444, 12) 35787325, 13) 68099940, 14) 88815926, 15) 13236967, 16) 24629215, 17) 49344163, 18) 11076228, 19) 65670965, 20) 27763296, 21) 30124217, 22) 70220598, 23) 65870799, 24) 20527223, 25) 06002006, 26) 94254906, 27) 86510660, 28) 86993842, 29) 98493601, 30) 04496947, 31) 62087948, 32) 64526776.

Tipsy

P47

Atari ST, Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpiszesz się jako ZEBEDEE, wtedy: F1 – dodatkowe życie, F2 – zmiana levelu.

P. P. HAMMER

C-64

■ Naciśnij 1, 2, 3, 4 – wszystkie przedmioty.
■ Dalsze kody: 29) ANSWER, 30) MIT, 31) FUENF, 32) MARK, 33) SIND, 34) SIE, 35) DABEL, 36) AEGYPTEN, 37) BESCHIED, 38) SAMSON.

C-64

■ Jako kod podaj PFUSCHER i naciśnij dwukrotnie RETURN – niesmiertelność oraz: SPACIA – przedmioty, F1 – klucze.

■ Kody do leveli: 01) SARDINEN, 02) GARDINEN, 03) COUSINEN, 04) SCHIENEN, 05) BIENEN, 06) MIENEN, 07) SCHMIDT, 08) MUELLER, 09) MEIER, 10) HINZ, 11) KUNZ, 12) SCHULZ, 13) SCHNEIDA, 14) ALLE, 15) MEINE, 16) ENTCHEN, 17) SCHWIMM, 18) AUFM, 19) SEE, 20) GOODBYE, 21) AND, 22) THANKS, 23) FOR, 24) THE, 25) FISH, 26) FOURTY, 27) TWO, 28) DA.

Amiga

■ Kursorami możesz przechodzić przez mury – niestety nie wszystkie. L – skipper leveli.

■ Kody: 1) BEVDESRR, 2) UDICGRAJ, 3) JCBBAJWJ, 4) UAVBCHRI, 5) AWHATGBH, 6) TVDWVFTG, 7) ITTWJDSG, 8) TSJVSCEG, 9) ARCUBUF, 10) TIWVGWIE, 11) IHISAVHD, 12) TGFSCUD, 13) AEVTUSIC, 14) TDTJWRFB, 15) ICFIJEB, 16) TBCRSIWA, 17) WWSHFHGA, 18) SVIRHFAW, 19) HUBJCEWV, 20) SSVJECRV, 21) WRHEVBBU, 22) SJEDAATT, 23) HHUJDVST, 24) SGRGSUGSI, 25) DFDGRTUB, 26) SDAGERIR, 27) DCJWJGJG, 28) SBCWAIUJ, 29) CWAACGII, 30) RUVJBTFFH, 31) CUGBWECH, 32) RSWCJICG, 33) CRTCSSEG, 34) RJFCFADF, 35) CIBGWVE, 36) RGSBAUFE, 37) CFIAADTAD, 38) REAWUSWC, 39) CCUWJIRC, 40) RBHGJICB,

41) CAEGSHUB, 42) JVUGFTA, 43) BURDIEGW, 44) JTD-DCDUW, 45) BRAEEBIV, 46) JJJVAHU, 47) BIGJWWCU, 48) JGWRUJUT, 49) FTTRITET, 50) JEHRSDDS, 51) FDCJERV, 52) BBSJGIFR, 53) FAETAHDI, 54) IWBSCGVI, 55) EURSUEF, 56) ATHWDAH, 57) ESAVICWH, 58) IUUSARG, 59) EIGWEWBF, 60) AHDWGVTF, 61) EFUABTSE, 62) IERBDSGD.

■ Napisz 1, 2, 3, 4 aby mieć wszystkie przedmioty.

■ Kody: JBJSHVCF, FAGSBUUF, ITGIWJUD, ERWIRHT, ITTITGHC, TIFGGFVB, IGCHIDJA, EFSHCCIA, IEIEBCWV, VCBEVJW, RBVFAEVEV, GAHCRUDU, JWECTTVU, BRVWDCEV, JJSWUBAU, WUCREBWA.

■ Wpisz się jako TRITON. Odciąż działają kody: 2. TCJHHTCE, 3. ABGHBSUE, 4. DWWGDJTD, 5. WVJFUIC, 6. SUGFWHUC, 7. ASWERFTB, 8. ERTDTEHA, 9. AJFCGDVA, 10. THCDIBIW, 11. AGSDCAHW, 12. EFIA-DWCW, 13. BDBBVUJU, 14. UCVBATEU, 15. BBGVRSDD, 16. FADWTRVS, 17. AVU-AGIFS, 18. TURSIBHR, 19. BTDSGDAR, 20. FRARFESJ, 21. BIJUDWGI, 22. UIGUBCUJ, 23. BGWTSATH, 24. FFFHTWHG, 25. REFHSVVG, 26. RCCHFTJF, 27. CBSHHSIF, 28. CAIBRDE, 29. JVBIDIRD, 30. JUVJUHFD, 31. CTICAGDC, 32. CRBDRERB, 33. RIJUTDFB, 34. RIGWGCEA, 35. CHDWIBWA, 36. CFTVBWFV, 37. SERFEVAV, 38. SDFEVUWU, 39. DBAEASRU, 40. DAJDRRBT, 41. RWGDTJTT, 42. RUWDGHSS, 43. DTTDJGGS, 44. DSFIDFVR, 45. SJCFDJI, 46. SISJWCII, 47. DHIGBBDI, 48. DFBHRWRH, 49. TEVHJVFH, 50. ADHTSUEG, 51. ECESFTWG, 52. AAU-RHRGF, 53. SWRUBJBE, 54. WVDUDIAE, 55. ETATVGSDD, 56. ASJWAFBC, 57. TRCWREAC, 58. AIWVTCBS, 59. EHIWGBCB, 60. AGGAIAUA, 61. UEWBCVSW, 62. BDTBEVGV, 63. FCFCVTUV.

PAC MAN

C-64

■ POKE 3451x gdzie x – ilość żyć.

PACIFIC WAR

PC

■ By wygrać stroną japońską wystarczy zniszczyć przeciwników 100.000 squads, czyli 1.000.000 żołnierzy.

■ Na Libertyary najlepszy jest J2M Jack. Żeby okręty nie zabrały z drogi port, który określiłeś jako cel (DESTINATION) wyznacz im na macierzystą bazę (HOME).

PACLAND

Atari ST, Amiga

■ Wpisz AVALON na ekranie tytułowym – nieskończona ilość żyć.

PANG 2

Amiga

■ Kody: DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, 4OV8, FDL0, V0D3, 49F8, WAQD, X03C, UU09, 40FJ, DK49, P49X, 39V5, FE5C, 32H4, 1OF4, F4D4, 2O6G, DO49, XPE5, AQIQ, E114, S04L, 2FF7, DEP5, OW75, T127, TRP2, HGF6, MIRO, TUP8, EBOI, NEPT, 2110, X3Q1, NECI, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T800, 4799.

■ Napisz WHAT A NICE HEAT.

■ W 5 levelu zestrzel wszystkie zapory. Z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.

■ Sposób na zdobycie punktów: na planszy z życiem nie zabijaj wszystkich kulek tylko najpierw weź życie, potem zabij kilka kulek i strać życie. Jak się okaże, życia nie tracisz, a punktów przybywa.

PANTHER

C-64

■ Po wgraniu gry, wpiszesz: POKE 14128, 197 lub POKE 14127, 169 – niesmiertelność.

PAPER BOY

C-64

■ Występują dwa liczniki: punktowy i trafieniowy. Ten ostatni liczy trafienia gazetą w szyby, kosze na śmieci, nagrobki i stoliki. Wystarczy zbierać na nim 7 punktów, po czym trafić gazetą w ostatnie okno dużego, białego domu – 99 punktów.

W I N D O W S P H U N

WindowError:00C Błąd pamięci. Potrzeba więcej RAMu. Więcej! Więcej!



PARA ACADEMY

C-64

■ Możesz przejść grę w szokującym tempie, jeśli pójdziesz na małe ryzyko: trzeba rozkręcić joystick i grać bezpośrednio na stykach.

■ Przy każdej konkurencji wymagającej szybkich ruchów w lewo i w prawo wystarczy przycisnąć i trzymać kombinację: X+C+V+SPACE – sukces gwarantowany.

■ Gdy nie możesz przejść testu, wcisnij i trzymaj: SPACE+B+C.

PARABOL STARS

Amiga

■ Napisz AWORD. Następnie F1...F10 – zmiana planety, 1...7 – skipper leveli, X – ekstra planeta, L – więcej żyć, C – więcej kredytu, B – bonus level, M – cud, Y – skończenie planety, G – zniszczenie przeciwników, D – samozniszczenie.

Atari ST

■ W trakcie gry wpisz hasło: A WORD. Teraz: C – dodaje punktów, D – zabija pierwszego gracza, G – paraliżuje stworki, L – dodaje życia, X – przenosi do sekretnego świata, B – przenosi do premiowanego poziomu, Z i T – zabija wszystkie stworki, I do 7 – przełączanie leveli, F1-F10 – wybieranie światów.

PATHAL

C-64

■ Klawisze 1-9 zmiana tła w studni.

PEGASUS

Amiga

■ Kody: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL.

PEPPER'S ADVENTURES IN TIME

PC

■ Kilka odpowiedzi na pytania pojawiające się w grze. Was Ben born on Milk Street in Boston? TRUE. Answer true or false, kid: Was Ben the oldest child in his family? FALSE. Ben really loved the soap making business, right, kid? FALSE. Silence Dogood is Ben's cousin. True or false, kiddo? FALSE. Ben ran away to Philadelphia when he was seventeen, right? TRUE. The Leather Apron Club was a bunch of guys who worked with leather, right kiddo? FALSE. Answer true or false, lad: The King of France once sent Ben a letter of congratulations for his electricity experiments. TRUE. Is Ben planning on going to England this year, kid? TRUE. Ben met Deborah when he was just a boy in Boston. True or false, lad? FALSE.

PERISH

C-64

■ Kiedy ładujesz rakieta, odbij się parę razy od miejsca lądowania, a dostaniesz dodatkowe życie.

PERPLEX

C-64

■ Kody: 1) ELEKTRA, 2) EILA,

3) LUISA, 4) MAVIJE, 5) SUSANNE, 6) MICHELE, 7) ROBERTA, 8) PATRIZIA, 9) ANGELIKA, 10) ALMA, 11) NADINE, 12) TIZIANA, 13) MANUELA, 14) ASLA, 15) GALITI, 17) NICOLE, 18) KERSTIN, 19) BRITTA, 20) GABY, 21) INGE, 22) DAHLIA, 23) FRANZINE, 24) MIONIKA, 25) CHRIST, 26) JANE, 27) MONA, 28) LISA, 29) PRINCESS, 30) MANDY, 31) VANESSA, 32) SYBILLE, 33) MAJA, 34) GRISELDA, 35) PARADISE, 36) PHYTON, 37) SINNEAD, 38) ENYA, 39) SIMPSON, 40) PAC-MAN, 41) RECAIL, 42) PREDATOR, 43) BIANCA, 44) FOX, 45) ARTHUR, 46) CENT, 47) DONT, 48) PANIC, 49) SALT, 50) PEPA, 51) AUTUMN, 52) LANNM, 53) SPALLEK, 54) JALOUSIE, 55) PICTURE, 56) TWENTY, 57) SIXTY, 58) YUCCA, 59) ASM, 60) LIQUEUR, 61) HANNOWER, 62) ARNOLD, 63) JULIANE, i The End.

PETER SCHILTON'S

C-64

■ Kody do leveli: B) 5424, C) 3888, D) 1828, E) 2881, F) 4121, G) 6186, H) 7126, I) 8685, J) 5625.

PHARAOH'S TOMB

PC

■ Naciśnij SCROLL LOCK. Następnie klawisz + na klawiaturze numerycznej – skipper leveli. Ostatni poziom trzeba przejść normalnie.

PHARAOH'S CURSE

Atari

■ Kody do etapów: 1) HOS, HOSE, HOSEH, 2) HOSEHE, HOSEHEA, 3) HOSEHEAD + 4 razy spacja.

■ Hasło profesjonalistów: SYNI-STOPSTP?. Kody: 7. SPHINX, 3. RAIDER.

PHM PEGASUS

C-64

■ Klawiszologia: F1-F4 – przełączanie nadajnika i wyznaczanie kursu, 1-5 – prędkość, R – radar, T – cel, W – uzbrojenie.

Amiga

■ Hasła: 1. SCREECH, 2. DRAGONFLY, 3. BEEBOP, 4. CELESTIAL.

PHOBOS'99

PC

■ Kody: 1) 11568, 2) 53052, 3) 20129, 4) 23646, 5) 43582, 6) 25934, 7) 18089, 8) 28611, 9)

31283, 10) 14100, 11) 33739, 12) 13528, 13) 52042, 14) 12986, 15) 24664, 16) 55864, 17) 28395, 18) 48733, 19) 26396, 20) 44883, 21) 52208.

PIEKIELKO

Atari

■ Włóż joya do drugiego portu, naciśnij FIRE i ESC – następna plansza.

PINBALL FANTASIES

Amiga

■ Kody do gry: EARTHQUAKE, VACUUM CLEANER, EXTRA BALLS, ANDREAS, ULF, FAIRPLAY, DIGITAL ILLUSIONS, THE SILENTS, FREDRIK, BARRY, CREW.

■ Po załadowaniu dowolnego stołu i „przescrollowaniu” się ekranu do dolu i do góry, wpisz bez naciskania ENTER: EARTHQUAKE – dowolna ilość tiltów, EXTRA BALLS – 5 bil zamiast 3, VACUUM CLEANER – skasowanie tablicy High Score, DIGITAL ILLUSIONS – bila nigdy nie opuszcza stołu.

■ Wpisanie HIGHLANDER powoduje, że piłka staje się cięższa. Wpisanie FAIR PLAY wyłącza działanie ułatwień.

PINOMANIA

Amiga

■ Kody c.d.: 33) PEPPER, 34) QUINTUPLE, 35) TINCTURE, 36) INCOMMUNICADO, 37) ENTRAILS, 38) TYPHUS, 39) MAD CAMEL, 40) MYTHOLOGY, 41) CONVEX, 42) THROSTLE, 43) BOBSLEIGN, 44) RECRIMINATION, 45) AILERON, 46) MAGPIE, 47) ABSOLUTE ZERO, 48) WHEEZE, 49) ELECTRICIAN, 50) POMICULTURE, 51) ADVERSARY, 52) EXPOSTULATION, 53) HAMMOCK, 54) MISPRONOUNCE, 55) PYROTECHNICS, 56) TURN-SOLE, 57) COMMEMORATE, 58) JASMINE, 59) REMITTANCE, 60) SHY SHY SHY, 61) LONE LOUSE, 62) AVOIDANCE, 63) RUINOUS, 64) PANCREAS, 65) MAINSTAY, 66) CARTLOAD, 67) REVERSIBLE, 68) VARNISH, 69) HOME

STEAD, 70) VARIE GATE, 71) MYRIAD, 72) DIFFERENTIATE, 73) OFFSHOOT, 74) FEMININE, 75) NAUSEOUS, 76) ABSOLUTION, 77) CORROBORATION, 78) SEMINUDE, 79) SATISFACTION.

■ Kody: 9) BARON, 10) SPEC-TRUM48K, 11) GARLIC, 12) CARD, 13) ASCETIC, 14) SHERRY, 15) THUNDERBIRD, 16) HATE, 17) HAWK, 18) ABUSE, 19) MASSACRE, 20) ELEVITY, 21) DIE HARD, 22) BRIBE, 23) PAPERBACK, 24) PARAMOUR, 25) POTATO, 26) RETROGRADE, 27) DO NOT CHEAT, 28) INTOXICANT, 29) SURD, 30) TRUMPET, 31) DEMORALIZATION, 32) GET LOST, 33) REPPER.

PIPE DREAM

PC

■ Kody: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

PIPELINES

Amiga

■ Kody: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

PIPEMANIA

C-64

■ Niektóre kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17.

SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI.

Atari ST Amiga

■ Niektóre kody: 5. GRIP, 9. TICK, 13. DOCK, 17. OOZE, 21. BLOB, 25. BALL, 29. WILD.

PC

■ Kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI. Wpisuj na ekranie opcji – F2 z ekranu tytułowego.

PIPEPANIC

Atari ST

■ Kilka kodów: 10. JIP, 20. IPO, 30. KOP, 40. KMS, 50. ZVZ.

PIRATES

C-64

■ Klape armatnią otwierasz najeżdżając na nią joystickiem i naciskając FIRE. Joy w lewo + FIRE – wychodzi pirat.

■ Niektóre miasta broniące przez forty można zaatakować z lądu, staczając jedynie walkę na szpady. Nie zawsze jednak udaje się uniknąć walki z fortem.

■ Gdy pokaże się komunikat, że twoja kariera się skończyła i polecenie byś przełożył dysk na stronę A, nie rób tego! Wyłącz stację i naciśnij FIRE. Gdy pokaże się komunikat, że stacja jest odłączona,



W I N D O W S P H U N

WindowError:00D Okno zamknięte. Nie wyglądaj.

a następnie napis **READY**, napisz **RUN**. Gra zacznie się od nowa, ale nie stracisz map, pieniędzy, statków ani ludzi.

■ Gdy zostaniesz chorąym we wszystkich mocarstwach, będziesz mógł bić wszystkich dla wszystkich.

■ Jeśli chcesz zobaczyć kiedy i gdzie przybędzie flota skarbow lub transport srebra wystarczy przed rozpoczęciem gry wpisać **LOAD "DATE"**, 8, 1 lub **LOAD "DATES"**, 8, 1. Po wgraniu i uruchomieniu (**RUN**) można sprawdzić gdzie i kiedy przybędzie transport.

Amiga

■ Rozpoczynając nową karierę, warto wpisać się na przykład jako: **DRAKE**, **COLUMB**, **COOK**, **DA GAMMA**, **PINZON**, etc. Rozkład jazdy **Treasure Fleet**. Lata 1560 - 1600: Cumana - early October, Puerto Cabello - late October, Maracaibo - early November, Rio de la Chacha - late November, Nombre de Dios - early December, Cartagena - late December, Campeche - late January, Vera Cruz - early February, Havana - Early March, Santiago - late March, Florida Channel - late April. Lata 1600 - 1620: Cumana - early October, Caracas - late October, Maracaibo - early November, Rio de la Hacha - late November, Santa Marta - early December, Puerto Bello - late December, Cartagena - early January, Campeche - early February, Vera Cruz - late February, Havana - late March, Florida Channel - late April. Lata 1620 - 1640: Caracas - early September, Maracaibo - late September, Rio de la Hacha - early October, Santa Marta - late October, Puerto Bello - early November, Cartagena - early December, Campeche - early January, Vera Cruz - late January, Havana - late February, Florida Channel - late March. Lata 1640 - 1660: Caracas - early October, Maracaibo - late October, Rio de la Hacha - early November, Santa Marta - late November, Puerto Bello - early December, Cartagena - early January, Campeche - early February, Vera Cruz - late February, Havana - late March, Florida Channel - late April. Lata 1660 - 1680: zobacz rozkład na lata 1620 - 1640. Lata 1680 - 1700: Caracas -

early October, Rio de la Hacha - late October, Santa Marta - early November, Puerto Bello - late November, Cartagena - late December, Campeche - late January, Vera Cruz - early February, Havana - early March, Florida Channel - late April.

■ Zajęcie któregoś z miast przez król inny niż Hiszpania, spowoduje zmiany w terminie przybycia Floty Skarbowej.

PIRATES OF THE BARBARY COAST C-64

■ Ładowanie dział: wybieramy opcję **LOAD** i odpowiednio numery dział, które znajdują się ponad białymi symbolami karabinków, kubła, armaty, szczołka biała, armata, kule armatnie, szczołka czarna, armata.

PIT FIGHTER

Amiga

■ Podczas gry wpisz **LOBSTERS**, **F1-F10** - levele, **C** - walka finałowa.

PIXIE I DIXIE

Amiga

■ Gdy zobaczysz ser, zjedz go - dodatkowe życie. Podczas wgrzywania gry dla jednego gracza naciśnij **F1**, inaczej się nie wgra.

PLAGUE

Amiga

■ Podczas ładowania gry trzymaj wcisnięty lewy przycisk myszy. Następnie naciśnij **FIRE**. Jesteś nieśmiertelny.

PLATOON

Amiga

■ Po wczytaniu gry napisz **HAMBURGER HILL**, używając znaku - z klawiatury numerycznej. Odtąd **F1..F4** zmiana poziomu.

PIERRE

Atari

■ Naciśnij **SELECT** - skipper leveli.

POKER (po polsku)

C-64

■ Wpisz **CHOLERA** jako odpowiedź na pytanie: Czy ty see, raise or fold?

POKER TOURNAMENT

C-64

■ Po wymianie kart podbijaj stawkę do maksymalnych rozmiarów. Zwykle przeciwnik tchórzy i zabierasz pieniądze (rób tak gdy masz słabe karty).

POLE POSITION

Atari

■ Przygotuj się zawczasu na drugi zakręt w lewo - to jedyny ostry zakręt na całej trasie.

POLICE QUEST 2

PC

■ Instrukcja demontażu bomby: przetnij żółty, purpurowy, niebieski, połącz żółty, przetnij biały, żółty.

POLICE QUEST 3

Amiga

■ Szyfr otwierający szafkę na pierwszym piętrze to 776.

POLICE QUEST 4

PC

■ W **Parker Center**, na parterze stoi maszyna z cukierkami. Wrzuć do niej drobne, wyjmij batonik i daj go facetowi w hallu. Gdy w poniedziałek przyjedziesz do **South Central** kupić klej i jabłko, przed sklepem będzie pijak. Jeśli dasz mu drobne dostaniesz punkty.

POLSKA LIGA

C-64

■ Aby kupić zawodnika jak najtańiej, płać o 1000 więcej niż kosztuje.

PONG

Atari

■ Kody dostępu do teleportów: **TULAN**, **MIMAS**, **KUSZA**, **DARAS**, **MIRAS**, **TIRUS**, **WINDA**, **RADIO**.

■ Dodatkowy kod do teleportacji: **D.B.K** (razem z kropkami).

POO YAN

C-64

■ Nieśmiertelność - **POKE** 20634.173.



POOL OF RADIANCE

Amiga

■ Podczas walki poczekaj na ruch przeciwnika i wcisnij ALT-X. Wygrałeś.

POPEYE

C-64

■ Po wgraniu gry należy wpisać: POKE 2405, 255 lub POKE 2406, 255.

POPULOUS

Amiga

■ Kody: PEHE, WIUPAK, CCUXAD, MOMNAF, ADVHAK.

■ Na początku każdego etapu komputer dysponuje tylko kilkoma ludzikami. Wystarczy więc obniżyć teren...

■ Tworząc boga, wpisz jako hasło: ADKITAKDUGZLRGWZ, a będziesz miał wszystkie umiejętności na maxa!

■ Znajomość poniższych haseł pozwala na sprawdzenie swoich sił z przeciwnikami na podanych poziomach: 225 - HURTOGODOR, 250 - VERYOXT, 275 - BUGINOND, 300 - BILQUAZOUT, 325 - SCODEING, 350 - SUTDIEHOLE, 375 - SADOUTER, 400 - BADMEILL, 425 - BURIKEPIL, 450 - JOSYMAR, 475 - MINCEME, 500 - SHADWILDON, 999 - KILLUSPAL.

PC

■ Kody: 1) HURTOGODOR, 3) TIMOSLUG, 4) CALDIEHILL, 5) SCQUEMET, 6) SWAVER, 7) KILLPEING, 8) EOAOZORD, 9) BURWILCON, 10) MORINGILL, 11) NIMHILL, 12) BILCEMENT, 14) WEAVHIPHAM, 15) ALPOUTOND, 17) IMMUSILL, 18) HOBBIETORY, 19) BUGQVEEND, 20) SHADTED, 21) CORPEHAM, 23) SADWILLOW, 24) LOWINGICK, 26) VERMEEND, 27) MINMPME, 31) DOVVSICK, 32) SHIDEHOLE, 34) JOSTME, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 38) SWAINGPAL, 39) KILLOHOLE.

■ Kilka kodów: 4) CADIEHILL, 8) SWAVER, 10) MORINGILL, 12) BILCEMENT, 20) SHADTED, 26) VERMEEND, 27) MINMPME, 31) DOUSICK, 32) SHIDEHOLE, 35) TIMPEOLD,

36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 39) KILLOHOLE, 40) EOAMELAS, 41) BURMPAL, 45) RINGBPAL, 46) WEAVINPERT, 49) IMPERIL, 50) HOBZJOB, 55) SADMPT, 56) LOWHIPBAR.

POPULOUS 2

Amiga

■ Najlepszy kod: ADKITAKDVGZLRGWZ.

■ Kody doświadczenia: FKDDMTNDFZKQBQPT, CDDDWUNDNFQQRHPT, AEDDBMNDKGQDKPT, AKDDLNDIJKQDPT.

■ Tworząc własną osobowość użyj hasła: ADKITDJCVQWIRWRL. Aby przyspieszyć zmagania z bogami, po wybraniu CONQUEST, jako miejsce walki wpisz: LONEAB.

■ Pierwsze cztery litery odpowiadają za wizerunek boga. Następne dwanaście za ilość doświadczenia. Ostatnie cztery za numer świata. Kod do pierwszego świata dający maksymalną ilość energii: HFLFLJAEEMEJNMFMADHOL.

Atari ST

■ Aby wywołać błyskawicę bez straty mana, przesun kursor na cel, naciśnij przycisk myszy, przytrzymaj klawisz: I i puść przycisk myszy. Błyskawica będzie trwała do poki nie naciśniesz znów przycisku myszy. Przytrzymaj klawisz F9 by zwiększyć mana.

Amiga, PC

■ Hasła do leveli: 20. NGAFF, 120. PIABAF, 200. OPEMAK, 301. UPTIAD, 401. ETIT, 502. IIOHAT, 599. SIWOAF, 700. INCACAK, 801. MOACAK, 999. WOITAB.

POWER AT SEA

C-64

■ Nie atakuj żadnej bazy dwa razy, bo gra się zawiesi.

POWER SISTERS

C-64

■ Napisz Armin - komnata do przodu. Na planszach: 1, 5, oraz 21. znajduje się niewidzialna cegielka, przenosząca o trzy poziomy w górę. Naciśnij jednocześnie SHIFT, W, A, Z - skipper leveli.

Znane z GIANA SISTERS pomocne murki, w PS cofają o kilka plansz do tyłu.

POWER SISTERS

C-64

■ Kombinacja klawiszy: W + A + ? + SHIFT przenosi do następnej planszy.

POWER

Amiga

■ Kody do poszczególnych leveli: 2 - LEVEL 2, 3 - VISUAL, 4 - COWBOY, 5 - URGENT, 6 - COPSUP, 7 - TOPTEN, 8 - DIADH7, 9 - ASOFGH, 10 - SOLONG, 11 - SURFIN, 12 - RACKET, 13 - BULLIT, 14 - QRAZZY, 15 - 36F6FR, 16 - UNLINK, 17 - PIXXEL, 18 - EUROPE, 19 - NEWTON, 20 - FREEZE.

■ Kody: INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSED, XUQZOZ.

POWERBOAT SIMULATOR

Atari ST

■ Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz ZIGGY - niesmiertelność i nieograniczony czas.

PREDATOR 2

C-64

■ Na drugim etapie strzelaj w okna, kwiatki itp., wyleci z nich dużo amunicji.

SEGA MEGADRIVE

■ Wśród małych krzaków ukryty jest luk, który trzyma na odległość predatora.

■ Hasła: 2) KILLERS, 3) CAMOUFLAGE, 4) LOS ANGELES, 5) SUBTERROR, 6) TOTAL BODY.

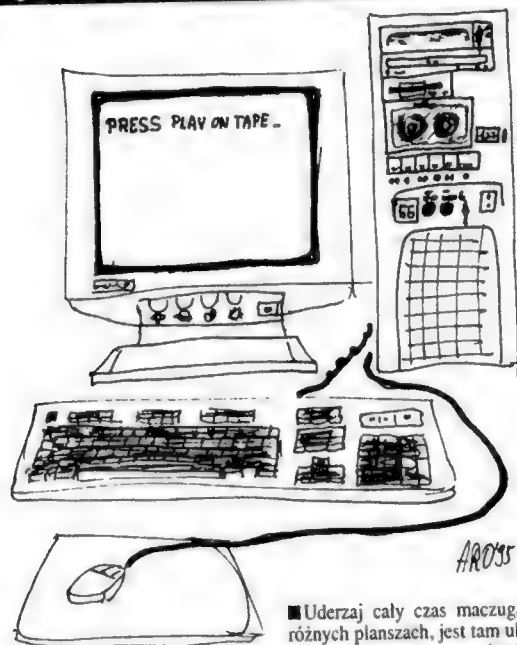
Amiga

■ W czasie gry włączyć pauzę i napisać YOU'RE ONE UGLY MOTHER - nieskończona ilość energii.



W I N D O W S P H U N

WindowError:00E Okno otwarte, nie zaglądał.



PC

■ Bandytym strzelaj w głowę. Na 2 poziomie magazynki ukryte są w doniczkach. Granaty, sieci, etc. można zestrzelić zanim odbiorą ci energię.

Atari ST

■ Kod do drugiego poziomu: ENOLA GAY. Naciśnij F10 by odnowić życie.

PREHISTORIK

PC

■ W drugiej planszy nie zbieraj zapalniczek, tylko dojdź do końca planszy i daj joya w dół – extra poziom.

Amiga

■ Na pierwszej planszy, po dojeździe do jeziora i złapaniu się balonu, zbliż się maksymalnie do góry ekranu. Cały czas staraj się utrzymywać w górę (joy do góry). Teraz ptak ci nie nie zrobi, musisz uważać jedynie na rybki. Poruszanie w prawo i w lewo wykonuj po skosie joya, tak by cały czas lecieć w górę.

■ Na 1 poziomie można wejść do wody tam, gdzie nie skacze rybka. Nie omijaj „żółtego krawatu” – to dodatkowe życie. Zawsze oplaca się stuknąć palką gościa wiszącego w powietrzu.

■ Uderzaj cały czas maczugą po różnych planszach, jest tam ukryte jedzenie. W wodzie przed rybami też.

■ Kod do leveli: 1) 5FBA, 3) 85E9, 4) 1901, 7) 398B, 8) CCAZ.

■ Na początku każdego etapu, przy strzale uderz kilka razy maczugą na prawo i lewo – dostaniesz żarcie.

■ Podczas czołówki uderz po kolei (ale bez przytrzymywania) klawisze 1, 2, 3 i 4. Później naciśnij SPACE – jesteś nieśmiertelny.

PREHISTORIK 2

Atari ST, PC

■ Przyłóż w napis LEVEL ? – dostaniesz 10-punktowego banana.

■ Kod do leveli. Poziom BEGINER: 1) 7120, 2) D4C4, 3) 3861, 4) 9C05, 6) 4643, 7) A9E7, 8) 0D84. Poziom EXPERT: 1) 1B66, 2) 7F02, 3) C5A3, 4) 2940, 6) F080, 7) 3722, 8) 9AC6, 9) FGE62. Aby ukończyć grę trzeba grać na poziomie EXPERT.

■ Kod 6 levelu: EBB8. Jeżeli jakiś przedmiot jest poza zasięgiem twojego skoku, wybij się skądkolwiek (grzbiet miśka, etc.).

■ Aby zdobyć więcej punktów, poskacz kilka razy po miśku i walnij go (uważaj żeby nie uciekł). Czasami warto odbić się od niedźwiedzia i postukać w powietrze, moż-

na znaleźć życie lub ukryte schodki do platformy z jedzeniem.

■ Jeśli jakiś zwierzak ci zaatakuję i odbierze ci energię, to zabij go i zjedz pozostałe po nim kości (wszystkie 6). Masz więcej energii.

■ Każdemu z wrogów można skakać po głowie. Powoduje to zwiększenie liczby punktów za zniszczenie go. Dodatkowo działają oni jak odskocznia (skakanie po głowach nie powoduje utraty energii).

■ Kod do leveli: 1) 5FBA, 2) F2D1, 3) 85E9, 4) 1901, 5) 1358, 6) A673, 7) 398B, 8) CCA2.

■ Kod: 1) 6168, 2) C1F3, 3) 227B, 4) 8302, 6) 3FD2, 7) A059, 8) 00E1.

PC

■ Kod: 1) 060C, 2) 93B7, 3) 215B, 4) AF06, 5) CF6D, 6) 5D11, 7) EABC, 8) 7860. Po naciśnięciu 5 na klawiaturze numerycznej poszerza się pole widzenia.

■ Uderzaj maczugą w podstawy semaforów, przy których zapamiętujesz życie oraz semaforów na końcu levelu. Otrzymasz wielkie żarcie.

■ Kod: 1) FEF0, 2) F4E0, 3) F8BE, 4) 08FF, 5) 1305, 6) D6D0, 7) E0DE.

■ Na początku pierwszego levelu, gdy nad bohaterem znajduje się aureolka, naciśnij cyfry od 1 do 4. Nieśmiertelność.

■ 1) Do każdej jaskini, z której wychodzi się inną drogą niż wchodzi, można wejść jeszcze raz przez wyjście. Będzie to zupełnie inna jaskinia. 2) Po dojeździe do trzech baseników z wodą (level 1) można wejść do pierwszego. Aby z niego wyjść należy iść w lewo.

PRELIMINARY MONTY

Atari

■ Do III planszy włącznik można przeskakiwać naciskając klawisz SELECT.

PREMIER MANAGER

Amiga

■ Zadzwoni pod 781560 – wszystko na max. i 20 mln. funtów.

PC

■ Po przejściu do planszy kupna/sprzedaży zawodników i wybraniu ikony sprzedaż, możesz spróbować sprzedać obcego zawodnika. Wystarczy skierować kursor nieco poniżej listy własnych zawodników (tzn. poniżej ostatniego, nawet pustego miejsca na li-

ście!) i kilkakrotnie kliknąć. Czasami okaże się, że możesz sprzedać zawodnika, którego nie posiadasz. Uwaga! Czasami zamiast obcego zawodnika, do sprzedaży wystawiony będzie twój bramkarz (sprawdź nazwiska). Przy zbyt częstym używaniu tej możliwości gra może się zawiesić. Tips nie działa już na PREMIER MANAGER 2.

PREMIER MANAGER 2

Amiga

■ Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest zatrudnienie YOUNG TEAM Scouta (łowcę młodych talentów). Każdego znalezione go zawodnika promujemy do składu i sprzedajemy z zyskiem 4 tygodnie później. Najlepsze ustawienie to 5-2-3, z NORMAL PASSING i TACKLING. NEAREST MAN MARKING, MEDIUM RANGE SHOOTING i LONG BALL. Z takim ustawieniem nikt ci nie podskoczy.

PREMIERE

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS, teraz wpisanie w czasie gry CHEAT da ci nieśmiertelność.

■ Na ekranie z napisem „press fire to roll cameras” napisz SPARKPLUGS – nieśmiertelność.

PREZYDENT

C-64

■ Kup w jednym miesiącu poważne ilości złota (stracisz 1% wyborców). Później, zwłaszcza przed wyborami, sprzedawaj tyle złota, by wyjść w każdym miesiącu na plus. Co miesiąc zdobywał będziesz 1% wyborców.

PRICE OF MAGIC

Atari

■ Żeby widzieć w ciemności, po znalezieniu EYEBRIGHT wydaj komendę RUB EYEBRIGHT INTO EYES.

■ Atakujący cię szkielet można zabije wytrwale go atakując (Kill Skeleton, Attack Skeleton itp.). Tak samo można się pozbyć ducha i śli-

maka. Gdy zostaniesz zabity, na pytanie komputera odpowiedz: RESTORE, a na pytanie o hasło trzy razy odpowiedz FF – otrzymasz 255 punktów energii.

PRIDE

C-64

■ Hasła do wpisywania w opcji ENTER PASSWORD: 2. LOAD SYNTH. 4. ICELAND SUMMER. 5. A DAY IN THE LIFE. 6. TEARS OF A CLOWN. 7. MEMPHIS SKY. 8. WHEATLAND. 10. WITHIN THE LIFE.

PRINCE OF PERSIA

Amiga CDTV

■ Na ekranie tytułowym naciśnij SPACE, a w trakcie gry SHIFT-L przenosi do następnego levelu (skutkuje tylko na trzech pierwszych). Na ósmym levelu, gdy wrota są otwarte ale nie wiesz jak zejść na niższy poziom, poczekaj przy kracie, przyjdzie mysz i cię uwolni.

Amiga

■ Aby uniknąć walki należy wcisnąć klawisze: Amiga + Amiga + SHIFT + Q. Teraz naciskając klawisze ze strzałkami możesz podglądać następne ekrany. Jeżeli przed tobą jest ekran z wojownikiem zrób jego podgląd, a następnie wbiegnij tam. Wojownik zniknie.

■ Aby zrobić Save należy nacisnąć CTRL, lewy A = i G. Inne kombinacje: CTRL + A = G – sound off, CTRL + A = A = – abort mission, CTRL + A = R – retry, CTRL + A = V – news!

■ Przyciśnij jednocześnie oba klawisze AMIGA + lewy SHIFT + Q. Teraz klawiszami 1..9 przeczucasz etapy, a klawiszem R dodajesz energii.

Amstrad

■ W pierwszej planszy wyjdź z celi w dół, potem w prawo, przeskocz strażnika, zawieś się na półce – otworzą się drzwi i będziesz w drugiej planszy. Podczas wgrzywania, gdy magnetofon się zatrzyma napisz: GREG – zatrzymuje upływ czasu.

Nintendo

■ Kody: 3) 53184434, 4) 45270131, 5) 22262324.

■ Kody: 2) 28700232, 3) 29795444, 4) 98582320, 5) 85554748, 6) 74363021, 7) 97589344, 8) 43001738, 9) 51139315, 10) 97881345, 11) 76410032, 12) 56390032, 13) 20007003, 14) 11098114.

Amiga

■ Naciśnij obie AMIGA + SHIFT + Q – uaktywnienie specjalnych możliwości: R – zmartwychwstanie i energia, SHIFT+W – bezpieczne spadanie w czasie muzycznej, W – sekwencja końcowa, SHIFT+I – odwraca ekran do góry nogami, – przełącza efekty dźwiękowe, M – odgrywa aktualny efekt, ALT+S – znika wszystko z wyjątkiem bohatera. Po dwukrotnym naciśnięciu obraz przestaje migotać. ALT+D – Pokazuje sekwencję końcową po skończeniu czasu. Kursory – oglądanie labiryntu, Od 1 do 9 – przeskoki leveli o naciśnięciu cyfr, CTRL+Q – reset, CTRL+A – powrót do początku levelu, CTRL+R – powrót do planszy tytułowej, plus i minus – upływ czasu.

Macintosh

■ W szóstym levelu (po koniec planszy) gdy masz przeskoczyć wielką przepaść, gdzie po drugiej stronie stoi twoje lustrzane odbicie, nie skacz, ale normalnie spadnij. Od tej pory jesteś na 9-tym levelu.

PC

■ 1) Z ostatniego poziomu jaskini odlatujesz dywanem, ale musisz przedtem otworzyć kratę u góry. 2) Na ostatnim poziomie ruin musisz wskoczyć na posąg, który ożyje i przeskoczysz na nim przepaść. 3) W ruinach znajdziesz miecz swego ojca, jest on znacznie skuteczniejszy.

■ Droga na drugi level. Wejdź do komnaty ze strażnikiem i sprowokuj go, by poszedł za tobą. Wejdź do góry, przejdź do następnej komnaty i skorzystaj z tajnego przejścia. Idź teraz do

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Baby na traktory, PeCety na złom, dupę w troki, zęby w ścianę i reforma; W załączeniu przesyłam fragmenty listów Marii Konopnickiej do Sylwestra Stallone; Lenin popierał piractwo mówiąc, że wszystkim jest wspólne; Do nog padlino i niech nikt nie waży się wstać bo jak topornę pierdolkim to wam pęka szczególnie, świrki wam zaptakają i trupniecie padem;

pierwszej komnaty i zejźd na dół. Prędko biegnij, tak by strażnik cię nie złapał.

■ Aby przejść szybko drugi poziom w jaskini, zrób tak: Na początku biegnij w prawo i skocz na drugą stronę przepaści. Zejźd na dół. Skocz z powrotem na drugą stronę, a znajdziesz się na platformie z napojem. Po jego wypiciu skocz w przepaść. Znajdziesz się koło wyjścia. Reszta to już formalność...

■ Kolejne uzupełnienie: SHIFT-B – gra w ciemności tylko przy świetle świecy.

■ Na levelu 12 od razu biegnij w lewo. Gdy się zatrzymasz jesteś martwy.

■ Na trzecim poziomie idź w prawo. Stań tyłem do przepaści i opuść się w dół. Wypij zawartość butelki z zielonymi bąbelkami i opuść się w dół. Zlecisz powoli od razu do obok przejścia na następny poziom.

■ Uruchom grę z parametrem MEGA HIT. Od tej pory działają hot key-e: SHIFT T – dodaje siły, – dodaje czasu, SHIFT L – przenosi do kolejnego levelu, SHIFT W – chwilowa nieśmiertelność, SHIFT K – zabija wzrokiem przeciwnika, SHIFT I – odwraca ekran do góry nogami (potrzebne na poziomie 9), SHIFT B – ekran ciemnieje, widać tylko bohatera. Klawisze U, H, N, J – oglądanie całego poziomu. Naciśnij CTRL L, kiedy pojawi się kościec. Pozwala dojść bezpiecznie do 13. levelu. Kody: 4.2.4. – butelka T, 4.2.5. – butelka F, 4.2.7. – butelka M, 4.3.12. – butelka E, 4.4.3. – butelka B. Na pierwszym poziomie, przy pierwszej dziurze podskocz w miejscu kilka razy – otworzy się przejście na poziom drugi.

■ Droga na 2. level: sprowokuj strażnika, by pobiegł za tobą. Poczekaj, aż minie miejsce, gdzie spadłeś z góry. Kiedy to nastąpi, szybko wspinaj się i omiń wojownika górą – nie możesz spaść i biegnij do drzwi.

PRINCE OF PERSIA 2

PC

■ Uruchom grę wpisując zaklęcie prince makinit. Dzięki temu: SHIFT T – butelka energii więcej, SHIFT I – odwrócenie ekranu, SHIFT B – efekt cieni, SHIFT K – butelka energii mniej, SHIFT W –

plenne spadanie, K – powalenie przeciwnika i kilka innych udogodnień.

■ Kody (nr strony, gwiazdka): 1. 3, 2. 2, 3. 8, 4. 5, 5. 1, 6. 6, 7. 1, 8. 4, 9. 9, 10. 10, 11. 7, 12. 2, 13. 9, 14. 7, 15. 6, 16. 5, 17. 4, 18. 10, 19. 3.

PRISON RIOT

Spectrum

■ Po wejściu na dach wskocz na bandziora, który kręci się w miejscu, i ułóż litery w trzech rzędach, od góry: POR, RID, CI – bandyta odedzie.

PRIVATEER

PC

■ Jeśli długo zbierałeś na nową broń a dysponujesz np. Centurionem i zamierzasz kupić dwa JONIC PULSE CANNON, to lepszym rozwiązaniem będzie kupno czterech TACHYON CANNON. Cena jest porównywalna a moc czterech słabszych dział jest bezspornie większa niż dwóch silniejszych. Ponadto mają one mniejsze zużycie energii.

■ Jeśli dysponujesz THESAURUSEM bez ulepszeń silnika, to z pewnością lepiej jest użyć dwóch laserów niż dwóch MASS DRIVER czy jednego MESON BLASTER. Zużycie energii będzie znacznie mniejsze, a skuteczność porównywalna.

■ Bazy pirackie: Kwadrat HUM-BOLDT system PENTORVILLE

NAV 1 i kwadrat FARISS system SHERWOOD NAV 5. Produkty z kopalni sprzedawaj w rafineriach, gry i filmy z baz rozrywkowych sprzedasz korzystnie w PERRY NAVAL BASE, broń z PERRY w bazie pirackiej, a duperela od rolników wszędzie. Dobrą i taną bronią jest MASS DRIVER CANNON. Z pocisków najlepsze są FFOE, a następnie IMAGE REC. Pocisków HEET SEEK i DUMB FIRE nie kupujcie.

PROBLEM JASIA

Atari

■ Naciśnij klawisz kursora – chwilowa pauza. Nie używaj podczas pokazywania plakatu. Jeśli nie zdążyś ułożyć 9. obrazka, wpisz się jako XXX. Następnym razem będziesz miał więcej czasu.

PROFESSIONAL KILLER

Atari

■ Każdą ofiarę można zlikwidować snajperskim strzałem z dys-tansu.

PROJECT X

Amiga CD 32

■ W trakcie gry naciśnij: prawy przycisk myszy, ESC, a następnie lewy przycisk myszy – skipper leveli.

PRZEMYTNIK

Atari

■ Po kupieniu „Błyska” odleć do innej galaktyki i już wygrales.

POLISH STREET FIGHTER II



„SIŁY” KONTRATAKUJE!

■ Handluj tylko środkami psychotropowymi (przebiec z 400 – 500 na 650 – 900). Dobre statki kupisz na pierwszej planecie układu.

PSYBORG

Amiga

■ Kody do leveli. Anacreon: 2) 1610, 3) 1510, 4) 1704. Krypton: 1) 7564, 2) 5027, 3) 5269, 4) 7235, 5) 4794. Kalgan: 1) 0413, 2) 9411, 3) 6855, 4) 9591, 5) 4269. Zargon: 1) 4640, 2) 4412, 3) 2436, 4) 8883, 5) 5564. Terminus: 1) 0722, 2) 4464, 3) 9802, 4) 9972, 5) 2972, 6) 5804. Trantor: 1) 6619, 2) 7672, 3) 6765, 4) 0218, 5) 9336, 6) 3704, 7) 4970. Sol: 1) 3610, 2) 2349, 3) 3482, 4) 2613, 5) 7292, 6) 2022, 7) 4425.

PSYCHO PIG

C-64

■ Po wzięciu ubranka wpisz hasło: SKAMPIG. Będziesz odporny na bomby.

PUFFY'S SAGA

Atari ST

■ Naciskając kolejno klawisze F1..F7 kompletujesz klucze i powiększasz energię. F6 oraz F7 naciśnięte jednocześnie wywołują mapę poziomu.

PULSOID

C-64

■ Po rozpoczęciu gry naciśnij SHIFT LOCK. FIRE – skipper leveli.

PURPLE HEART

C-64

■ Aby przejść fortecę na drugiej planzsy, należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.

■ Staraj się iść jak najszybciej i nie zabijaj wszystkich żołnierzy na planzsy – unikniesz bombardujących śmigłowców i samolotów.

PUSHOVER 2

Amiga

■ Kody od 1 do 100: 48474, 39943, 22881, 62824, 20169, 17457, 37626, 55083, 27173, 43893, 16720, 60613, 38970, 34047, 07481, 41528, 49009, 25001, 08474, 33475, 41949, 09888, 51837, 61725, 48026, 44215, 26705, 05384, 32089, 37473, 04026, 41499, 45525, 21488, 01477, 22965, 24442.

47407, 06313, 53720, 60033, 48217, 25395, 02573, 27968, 30541, 58509, 23514, 16487, 40001, 56488, 30953, 21905, 52858, 09227, 62085, 05776, 02325, 08101, 10426, 18527, 28953, 47480, 10897, 58377, 03738, 62115, 00317, 62432, 62749, 59645, 56858, 50967, 42289, 27720, 04473, 32193, 36666, 03323, 39989, 43312, 17765, 61077, 13306, 08847, 22153, 31000, 53153, 18617, 06234, 24851, 31085, 55936, 21485, 11885, 33370, 45255, 13089, 58344

■ Kod do setnej planzsy: 44543.

■ Kolejne kody do leveli: 81) 29419, 82) 30443, 83) 29931, 84) 31979, 85) 32419, 86) 31467, 87) 30955, 88) 26859, 89) 27627, 90) 28651, 91) 28139, 92) 26091, 93) 26603, 94) 25579, 95) 25067, 96) 08683, 97) 09195, 98) 10237, 99) 09725.

■ W czasie gry P – wyświetlenie wszystkich bloków. Przykładowe zestawy kodów: 10. 07680, 20. 15632, 30. 08718, 40. 30734, 50. 22046, 60. 17470, 70. 19071, 80. 28927, 90. 28671, 100. 44543.

inne: 1. 00512, 2. 01536, 3. 01024, 4. 03072, 5. 03584, 6. 02560, 7. 02048, 8. 06144, 9. 06656, 10. 07680, 11. 07168, 12. 05122, 13. 05634, 14. 04610, 15. 04098, 16. 12288, 17. 12800, 18. 13824, 19. 13312, 20. 15360, 21. 15876, 22. 14852, 23. 14340, 24. 10244, 25. 10756, 26. 11780, 27. 11268, 28. 09220, 29. 09732, 30. 08708, 31. 08198, 32. 24584, 33. 25096, 34. 26120, 35. 26608, 36. 27654, 37. 28166, 38. 27142, 39. 26630, 40. 30728, 41. 31240, 42. 32264, 43. 31752, 44. 29720, 45. 30232, 46. 29208, 47. 28696, 48. 20504, 49. 20992, 50. 22016, 51. 21504, 52. 23576, 53. 24088, 54. 23064, 55. 22552, 56. 18488, 57. 19000, 58. 20024, 59. 19512, 60. 17464, 61. 17976, 62. 16952, 63. 16504, 64. 16505, 65. 17017, 66. 18041, 67. 17529, 68. 19577, 69. 20089, 70. 19065, 71. 18553, 72. 22649, 73. 23161, 74. 24185, 75. 23673, 76. 21607, 77. 22119, 78. 21223, 79. 20729, 80. 28921.

Atari ST

■ Kody: 1) 00512, 2) 01536, 3) 01024, 4) 03072, 5) 03584, 6) 02560, 7) 02048, 8) 06144, 9) 06656, 10) 07680, 11) 07168, 12) 05120, 13) 05632, 14) 04608.

■ Wszystkie kody do leveli znajdują się w bibliotece SCREENS na drugim dysku tej gry. Kod do setnego etapu to: 28683.

■ Opis klocków: STANDARD – po pochnięciu tylko upada, SPLITTER – po dotknięciu przez inny kłeczek rozpada się na dwie poł. STOPPER – nie można go przewrócić, kłeczek odbijają się od niego, EXPLODER – po dotknięciu wybuchu, TUMBLER – po upadku toczy się tak długo aż napotka inny kłeczek, ASCENDER – gdy zostanie popchnięty leci do góry, aż na jego drodze znajdzie się półka, potem spada, TRIGGER – ten kłeczek musi upaść ostatni jeśli poziom ma zostać zakończony, VANISH – po dotknięciu przewraca się i znika, BRIDGER – buduje most i znika, DELAY – blok, który go uderzy odbija się i kontynuuje upadek w przeciwnym kierunku.

PUZZLES

PC

■ Gdy znudzą ci się panienki, wejdź pod okno PICS i następnie wcisnij ALT+M. 6 nowych dziewczuch.

PYJAMARAMA

Amstrad

■ Wejdź do pokoju z czterema lampami. Wyłącz świecącą żarówkę i włącz inną. Zmieni się grafika.

Q 10 TANKBUSTER

C-64

■ Na końcu każdego levelu stań przy samej górze ekranu i stamtąd strzelaj – sposób na zwycięstwo. ■ Jeżeli będziesz leciał w lewym górnym rogu ekranu, to nie nie będzie mogło w siebie trafić.

Q-BERT & R-NEST

C-64

■ POKE 4446.173 – nieśmiertelność.

Q. D. McDRAW

C-64

■ Naciśnij RUN/STOP, jeśli chcesz przejść cztery etapy.

W I N D O W S P H U N

Okna jednego człowieka są dla innego murami.

QADRALIEN

Atari ST

■ Kody: 2. 170961, 3. 010655.

QUARANTINE

PC

■ Kody: 1) OMNICORP IS ALL KNOWING, 2) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3) THE MEEK SHALL INHERIT ZILH, 4) HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY, 6) KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

QUEST FOR GLORY

PC

■ Wpisz komendę „SUCK BLUE FROG” włącza ona cheat mode. Teraz ALT-H umożliwia zmianę dwóch parametrów, a ALT-I twoich przedmiotów.
■ Niektóre kody do centrali: WHGB, ECHM, XOUI, FLGT, QUOW.

QUEST FOR TIRES

C-64

■ POKE 14864.0 wieczne życie.

R-TYPE

Amiga

■ W czasie gry przytrzymanie na trzy sekundy klawiszy: DELETE i HELP, przenosi o level w górę.
■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SUMITA – nieśmiertelność.
■ Po ukazaniu się komunikatu INSERT DISK B naciśnij HELP i napisz ME. Następnie F1 – odporność na zranienia, F2 – możliwość przechodzenia przez ściany, F3 – 99 żyć, F4 – sterowanie myszą.

RACE AGAINST TIME

Spectrum

■ Przedmioty i ich zastosowanie: STOOL – użyj w Azji na podęcie; SPANNER – zakręć fontannę; AXE – zetnij krzak w Ameryce Płn.; SPHINX – użyj koło rzeźb w Afryce aby zdobyć HEAD DRESS – po wejściu do piramidy musisz dojść do końca w prawo i podskoczyć.

RAID OVER MOSCOW

C-64

■ 0 – otwarcie drzwi do hangaru. Aby wylecieć z hangaru należy lekko się wzniesić (FIRE), a następnie naciśnąć F7.

Atari

■ Podczas dema możesz się włączyć w dowolnej chwili.

RAIDER

Amiga

■ Kody do leveli: SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND.

RAILROAD TYCOON DELUXE

PC

■ Naciśnij klawisz F1 (Regional Display), trzymaj SHIFT + „~” (tylda), następnie naciśnij kolejno klawisze: 1, 2, 3, 4. Spowoduje to każdorazowo przypływ 500.000 \$ do twojej kieszeni. Maksymalny przyrost to ok. 30.000.000 \$.

RAILROAD TYCOON

Amiga, PC

■ W czasie gry klawiszem F1 zmień mapę na główną. Naciśnięcie kombinacji SHIFT 4 za każdym razem zwiększa twój kapitał o pięćset tysięcy

jednostek w aktualnej walucie.

■ Rozpoczynając grę narób sobie możliwie dużo długów. W pewnym momencie zamienią się one w pieniądze.

■ Po wypowiedzeniu wojny innej sieci kolejowej, wybuduj w miejsce spornej stacji SIGNAL TOWER, a następnie TERMINAL. Będziesz mógł korzystać z miasta, a wojna się nie odbędzie. Po zdobyciu w ten sposób kilku miast można nawet korzystać z cudzych torów.



RAINBOW ARTS

Amiga

■ Start z lotniskowca: napisz DAE, na końcu rozbiegu joy góra na ukos, C, D – zmiana uzbiorzenia.

RAINBOW ISLANDS

Amiga

■ Jeśli chcesz przejść obok Drakuli, musisz zebrać klejnoty w następującej kolejności: RED, ORANGE, YELLOW, GREEN, BLUE, INDIGO, VIOLET.

■ Kody (wyspa): 1) BRRBJSBJ, 2) RJSBJSBR, 3) SSSLLRRS, 4) BJBJSBRS, 5) LJLSLBLS, 6) SJBLRJSR, 7) LBSJRLJL, 8) RRLBBS, 9) RRRRSBSJ, 10) SRBJSLSB.

■ Na ekranie tytułowym wpisz: RJSDJSBR – podwójna tęcza, LBSVRLSL – kontynuacja od poprzedniej wyspy, SSSLLRRS – szybka tęcza, BLRBSSBJ – szybkie buty.

RALLY SPEEDWAY

Atari

■ Przytrzymując ESC spowalniaś grę.

RAMBO 3

Amiga

■ Nie dotykaj metalowych drzwi na pierwszym poziomie bo są pod prądem.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako RENEGADE – klawiszami 1, 2, 3 zmieniasz poziom.

RAMPAGE

Atari

■ Zjedz ludzika, który zostanie po zabiciu potwora – energia.

RAPTOR

PC

■ 1) Aby uzyskać ciekawe efekty, zmień datę w DOSie na 16/05/1994. 2) Żeby uzyskać ekstra broń, naciśnij podczas misji BACKSPACE.

RASZYŃ 1809

Atari

■ Wyślij cztery jednostki na lewy most, by powstrzymały posiłki austriackie, przybywające o 17.00. Pozostałe jednostki skieruj do walki z obecnym przeciwnikiem, a potem wycofaj je na most.

REACH FOR THE SKIES

Amiga

■ Ostrzelanie (aż zacznie dymić) samolotu lidera szyku dwusilnikowego bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.



wych bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.

■ Gdy grasz Luftwaffe: 1) Spadek sił RAF-u nie zależy od liczby straconych myśliwców angielskich, tylko od tego czy twoje bombowce zniszczą cele misji. 2) Wszystkie cele dla bombowców można też zniszczyć ogniem karabinów maszynowych myśliwca. 3) Gdy lecis jako eskorta bombowców, nie trzymaj się ich kurczowo, tylko lec na przód by zwinąć wroga walką. Gdy grasz RAF-em: 1) Siły RAF-u zależą od strat w walce i od tego czy przeciwnik zdoła zbombardować cel misji. 2) Nie oplaca się rozbijać wyprawy bombowej – poszczególne pary bombowców nadal będą lecieć w stronę celu. Jest jednak na to sposób. Zaatakuj lidera szyku (leci prosto, podczas gdy pozostali zygają), nie zestrzelaj go tylko uszkodz, aż zacznie dymić. Zawróci on CAŁĄ wyprawę do bazy. Jeśli więcej niż jeden bombowiec leci prosto, liderem

jest ten z nich, który leci najniżej. 3) Celność ognia twoich myśliwców (tych, którymi steruje komputer) zależy od twojego pierwszego ataku. Jeśli będzie on skuteczny i strącis bombowca, wyprawa zostanie zdziśiatkowana.

REBEL ASSAULT

PC

■ Po kalibracji joystika, gdy pojawia się logo LUCAS ARTS, naciśnij klawisz GÓRA, FIRE, DÓŁ, FIRE, LEWO, FIRE, PRAWO, FIRE. Po chwili powinien rozleć się dźwięk dzwonka i chórek śpiewający Lucas Arts. Od tej chwili aktywne są klawisze: od 1 do 9 i od A do F – wybór dowolnego z piętnastu etapów gry. W czasie gry: szary plus – zerowanie poziomu zniszczeń, szary minus – zwiększanie poziomu zniszczeń (dla ambitnych), Z – koniec gry i przejście do głównego menu.

■ Wszystkie kody: Poziom EASY. 1) FALCON, 2) ANOAT, 3) YUZ-ZEM, 4) BRIGIA, 5) GREEDO. Poziom STANDARD: 1) BIGGS.

W I N D O W S F H U N

WindowError:00F Niewytłumaczalny błąd. Powiedz nam, jak to się mogło stać.

2) KAIBURR, 3) MYNOCK, 4) DAGOBAH, 5) MIMBAN. Poziom HARD: 1) ACKBAR, 2) FORNAX, 3) BESPIN, 4) KESSEL, 5) ORGANA.

REBOUND

Atari

■ Zdobądź serw. Ustaw się nieco po lewej stronie od środka kortu, tak aby przeciwnik znalazł się po przekątnej. Następnie FIRE + LEWO + góra i wygrasz.

RED BARON

PC

■ Aby nie zaczynać kariery co chwilę od początku, to gdy cię zestrzelał wcisnij Alt+Ctrl+Del. Zostaniesz wyrzucony do DOS'U! Teraz wejdź znów do RED BARONA, wybierz Continue Career i zacznij misję od początku.

REDREEI

C-64

■ Nie opłaca się budować dużych statków pasażerskich, gdyż gra może się skończyć przed ich zbudowaniem.

REINCARNATION

C-64

■ Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

RELAXED EMOTIONS

C-64

■ Kody: 1) OOPS UP, 2) CUL OF SNAP, 3) MOVE ANY, 4) MOUNTAIN, 5) JOE LE TAXI, 6) LAMBORGHINI, 7) DONT PANIC, 8) TRILLIAN, 9) ROCKETEER, 10) BACKDRAFT, 11) DUCK TALES, 12) BANANE, 13) YUCCA PALME, 14) COMPACT DISK, 15) LASER, 16) MOUNTAIN BIKE, 17) SWATCH, 18) BREE, 19) BOSS, 20) DO THE, 21) BARTMAN, 22) AMY GRANT, 23) HIP HOP, 24) ALAF, 25) ENIGMA, 26) YELLO, 27) VIDEO, 28) HARD DAYS, 29) MALORCA, 30) CRETA, 31) LEVEL ONE, 32) ITS MAGIC.

REPTON 3

C-64

■ Kody do leveli: 2. CITADEL, 3. MORNING, 4. AWKWARD, 5. FRITTER, kody do edytora: 2. 89529, 3. 86102, 4. 81761, 5. 00344.

REPTON MANIA

Amiga

■ Kody do leveli: 1) EARTH-WORM, 2) SEASNAKE, 3) ANE-

MONE, 4) BASILISK, 5) CEPHALOPOD.

RESCUE RANGERS HEROES

PC

■ W czasie gry naciśnij dwa razy ESC i raz F1. Zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

RESCUE

Amiga

■ Kody: 2) LIVEL, 3) GAME, 4) NEBEL, 5) CHOPPER, 6) BERGE, 7) HOEHLE, 8) RUNDE, 9) LAND, 10) SCHUSS, 11) LASER, 12) REGEN, 13) POWER, 14) JUMP-MAN, 15) WASSER, 16) SUPER, 17) SCHNEE, 18) ZOOCKER.

RESOLUTION 101

Amiga

■ Naciśnięcie M + P zatrzymuje czas.

RETROGRADE

C-64

■ Na pierwszym poziomie zbieraj tyle kryształków, aby licznik z prawej strony wskazywał 500 lub więcej. Następnie zleć na ziemię i idąc w jednym kierunku niszczyć wszystko, co stanie ci na drodze. Kiedy zabijesz zielonego kosmitę lub robota, zabierz to, co po nim pozostało i idź do sklepu. Tam wybierz opcję drugą od dołu, wyjdź ze sklepu i szukaj otwartych drzwi. W ten sposób otwórz wszystkie drzwi.

RETURN OF THE JEDI

Amiga

■ Wpisz się do High Score jako DARTH VADER. F2 - zmiana poziomu.

REX 2

Spectrum

■ Kod: 9980918605609007.

REX NEBULAR

PC

■ Przejedź myszą z wcisniętym przyciskiem (dowolnym) po krawędziach ekranu. Poznasz wszystkie wyjścia.

RICK DANGEROUS

Amiga

■ W czasie gry naciśnij HELP - nietykalność.

Atari ST

■ W przerwie podczas ładowania naciśnij T - nieśmiertelność.

Atari ST, Amiga

■ W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY - kontynuacja gry w miejscu zakończenia.

RICK OF DANGEROUS 2

Amiga

■ W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY. Przy wyborze levelu star-

towego, możesz wybrać krótką (8-bit) lub długą (16-bit) wersję gry.

C-64

■ Dynamit popchniesz stawiając go FIRE, dół i prawo (lub lewo). W czwartej planszy Ameryki strzel w wiszącego nietoperza. Zleci on na dół, a ty zeskocz w ślad za nim. W szóstej planszy Egiptu strzel w ścianę, a kamień wiszący u góry spadnie na twój poziom. Wejdź na niego i poczekaj - zjedziesz niżej. Zejdź z niego i pójź na dół - jesteś na następnej planszy.

RINGS OF MEDUSA

Amiga

■ Jako imię wpisz: DESOXYRIBONUKLEINSAURE i użyj HELP.

C-64

■ Podczas walki najedź mieczem na obcą armię, naciśnij FIRE, naciśnij RUN/STOP, wpisz RUN 98 - wygrales tę bitwę bez strat własnych.

RIOT

Atari

■ Na początku gry napisz ZYCLIE TO WALKA - nieśmiertelność.

RIPSIS

Atari

■ Wcisnij wszystkie klawisze funkcyjne - nieśmiertelność.

RISE OF THE ROBOTS

Amiga

■ Zamiast pierwszego dysku włóż osmy - super demo.

■ Gdy chcesz walczyć tajnym zawodnikiem, wybierz opcję na dwóch graczy (wyskożyc HANDICAP). Wtedy skieruj jeden joystick w lewo, a drugi w prawo i tak parę razy. Obraz powinien mignąć i w wyborze zawodników jest SUPERVISOR.

RISE OF THE TRIAD

PC

■ Kody: DIPSTICK - włączenie Cheat Mode, SIXTOYS - 100% broni, zdrowia i kluczy, SHOOT-ME - nieśmiertelność, BURNME - odporność na ogień, LUNG-DUNG - maska przeciwgazowa, FLYBOY - latanie, BADTRIP - wariacje, BOING - odbijanie się od ścian, GOARCH - następny poziom, GOTO - wybór poziomu, GOOBERS - restart epizodu, RE-EN - restart poziomu, WHACK - strata 10% zdrowia, PANIC - strata broni, 86ME - śmierć, RIDE - widok z lecącego pocisku, MA-

ESTRO – wybór muzyki, **CARTIER** – pełna mapa, **RECORD** – początek nagrywania, **STOP** – koniec nagrywania własnego demo, **PLAY** – demo, **LONDON** – mgła, **NODNOL** – wyłączenie mgły, **WHERE** – współrzędne gdzie jesteś, **GOGATES** – wyjście do DOS-u. **Bronie:** **TOOSAD** – czary, **HUNTPACK** – podwójne rakiety, **JOHNWOO** – podwójny pistolet, **PLUGEM** – karabin, **VANILLA** – bazooka, **FIREBOMB** – bomby ogniowe, **HOTTIMES** – rakiety samonaprowadzające, **BOOZE** – rakiety, **BONES** – bomby naziemne. **Mapa** rejestruje wszystko to co robisz ty i co robią inni. Gdy kogoś zabijesz i będzie on spadł, to szybko włącz mapę a klawiszem **FIRE** zobaczysz wszystko w przybliżeniu.

RISK

C-64

■ Grę najłatwiej skończyć wybierając Amerykę Południową na swe terytorium.
■ W czasie intro firmy **IKARI** wcisnąć i przytrzymać **FIRE** w joysticku podłączonym do portu drugiego. Bardzo ciekawy efekt po kilku sekundach (dotyczy wersji kaseto-wej).

RISKY WOODS

Amiga

■ **F1** – dodaje życie, **F2** – dodaje pieniądze, **F3** – zmienia level.
PC
■ Na ekranie tytułowym wpisz: **QWERTYUIOP** (górny rząd klawiatury). Podeszaj gry klawiszem: **F1** – zwiększa energię do 9 żyć, **F2** – zwiększa ilość pieniędzy do 999 szt. złota, **F3** – zwiększa ilość czasu o ok. 3 sekundy, daje też większą premię na końcu, **F4** – następny etap.

RIVER RAID

C-64

■ **F1** – skipper leveli.

ROAD RACE

Atari

■ Uciekając przed policją, staraj się trzymać środka szosy.

ROAD RASH

Amiga

■ Jako kod wpisz: **21132011H7VUKBE27QAG** – je-

steś na drugim levelu, motor **DIA-BLO**.

ROAD RASH 2

Amiga

■ Nieśmiertelność daje kod **01073TH** (lub: **01073TFF**).

ROADBLASTERS

Amiga

■ Na linii startowej napisz **LAVILASTRANGIATO**. **X** – obraca samochód, **S** – następny level, **P** – uzupełnia paliwo, **G** – kończy grę, **O** – usuwa całe uzbrojenie, **I** – **UZI**, **2** – pociski **Cruise**, **3** – osłona, **4** – dopalacze.

ROBBO

Atari

■ Na planszy tytułowej napisz: **JANUSZ PELC** i **SHIFT**. **55** żyć (w **ROBBO 2** – **80** żyć). Klawisz **K** przenosi na następną planetę.
■ Trzymając klawiszem **CTRL+OPTION+SELECT** weź jedną śrubkę – przejdziesz na następną planetę.

C-64

■ Na planszy tytułowej wpisz: **SEBASTIAN NOWAK**. Masz **80** żyć.

PC

■ Kody: **A)** **NONEZ**, **B)** **TYNGOD**, **C)** **WOKKOM**, **D)** **FOBBYX**, **E)** **XIONOR**.

ROBIN HOOD

C-64

■ Wyjście z więzienia: **GO ON PRISONER** – **TAKE FOOT**. **STRANGLE GUARD**. **TAKE SWORD**. **OPEN BOLT**. **OPEN GRATING**. **GO IN THE GRATING**. Do lasu wydostaniesz się przez okno komnaty **Marion**. Uzbroić się możesz u **Hernea** pod wodospadem. W drzewie przy wiosce znajdziesz brylant.

Amiga

■ Naciśnij lewy **Alt** i wpisz **378** (lub) **371**, **372**, **373**, **441**, **213**, **114**, **659**, **103**, **166**, **167**, **660**, **828** (**Robin Hood** bo nie jadł).

ROBIN OF THE WOOD

C-64

■ Gdy uwolnisz księżną, to dostaniesz dwa worki złota. Gdy spotkasz dziadka w białych szatach, idź za nim. Zaprowadzi cię do chatki, w której dostaniesz energię. Po dojściu do dziwnego posagu

możesz, za złoto, dostać miecz, a później łuk i strzałę.

ROBOCOP

Amiga

■ W czasie gry trzymając **SHIFT** napisz: **ALEX MURPHY** – regeneracja sił.
■ Zrób pauzę i wpisz **BEST KEPT SECRET** – będziesz niepokonany.
■ Gdy cyfry na stronie tytułowej dojdą do **000** naciśnij spację – nieśmiertelność.

C-64

■ Kiedy dojedziesz do końca pierwszej planszy zobaczysz dwie stalowe ściany. Podjedź do nich na styk i **FIRE**, potem klęknij i znowu **FIRE** (kilka razy). To samo zrób z robotem na drugiej planszy.
■ Na poziomie piątym wejdź do połowy schodów i zestrzel **THUGSA**.

ROBOCOP 2

Amiga

■ Na planszy tytułowej napisz **SERIAL INTERFACE**. **F10** – skipper leveli, **F9** – uzupełnia energię.

ROBOCOP 3

Amiga

■ Trzymając **SHIFT**, wpisz: **THE DIDDY MAN**. Teraz **ESC** służy do przeczucania leveli.

ROBOTZ

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz **ROBERT PRESLEY** – nieśmiertelność.

ROCK & ROLL

C-64

■ Naciśnij jednocześnie **SPACE** + **1** – skipper leveli.

ROCKETEER

PC

■ Kody: **SHOOTOUT**, **CHASE**, **RESCUE**.

ROCKFORD

C-64

■ Podeszaj gry wcisnąć **RESTORE**, a następnie **RETURN** powoduje, że liczba przedmiotów, które musisz zebrać zmniejsza się do jednego.

ROCKMAN

Spectrum

■ Kody: **E)** **ONYX**, **M)** **SAGE**, **Q)** **CLAW**, **I)** **GURU**.

RODLAND

Amiga

■ W czasie pauzy wcisnąć pięć razy klawisz **HELP** – nieskończenie

wiele życ dla obu wrózek. Zbierz wszystkie kwiatki, pozostawiając przy życiu potworki. Wykorzystaj ich czasową metamorfozę, by je zniszczyć, uderzając nimi o ziemię. Pozostaną literki, z których spróbuj ułożyć napis EXTRA – dodatkowe życie.

Atari ST
■ Zatrzymaj grę i naciśnij pięciokrotnie HELP – nieśmiertelność. SPACJA – skipper leveli.

ROLAND'S RAT RACE

C-64

■ Do High Score wpisz się jako THE.YOUNG.ONES. lub YOUNG.ONES. (po każdym wyrazie ma być kropka). Wszystko na max i nieskończone.

ROLLING RONNY

Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CHEAT.

Atari ST

■ F9 odnawia energię.

ROLLING THUNDER

Amiga

■ Napisz JIMBABY – nieśmiertelność.

ROME AD 92

PC

■ Na drugim levelu nie marnuj pieniędzy na opłatę strażników Cezara.

ra. Kup gladiatora i ustaw się blisko muru na prawo od bramy. Posuwaj się wzdłuż muru, aż wejdziesz do wieży strażników. Idący za tobą gladiator zostanie schwytany, a ty szybko do pałacu.

■ 1) Nie okradaj nigdy na początku więcej niż trzech ludzi. To się może zemścić. 2) Ostrożnie używaj oszukanej kostki. 3) Pamiętaj, że oddziały szybko się męczą. 4) Prowadź ożywioną działalność polityczną i kulturalną, nie zapomnij o sponsorowaniu sztuki. 5) Staraj się zdobyć jak największy elektorat. 6) Nie próbuj sypiać z Kleopatry. Kody: 1) CASSIUS, 2) DEUS, 3) ANDRONICUS, 4) UNUS, 5) PIUS, 6) DOMITIAN, 7) JOSEPHUS, 8) POMPEY, 9) URBANUS, 10) PARRICIUS, 11) CORNELIUS, 12) AGRIPPA, 13) NERO, 14) QUINQUE, 15) MARCUS, 16) BRYTANNICUS, 17) TACITUS, 18) LIVY, 19) IMPERATOR, 20) CRISPINA, 21) VESPASIAN, 22) JULIUS, 23) INFANTUM, 24) SULLA, 25) AUGUSTUS, 26) TRAJAN, 27) DIANA, 28) AGRICOLA, 29) GERMANICUS, 30) CLAUDIA, 31) ANTONICUS, 32) TIRITUS, 33) GAISUS, 34) SEPTEM, 35) JULIA, 36) SE-

VENUS, 37) NAUSEM, 38) OCTAVIAN, 39) CRACCUS, 40) BRITANNIA, 41) ANTORIA, 42) MAXIMIAN, 43) DRUSUS, 44) ASTRA, 45) JUPITER, 46) DIOCLETIAN, 47) POSTUMUS, 48) LIVIA, 49) GRACCHUS, 50) NOVEM, 51) CANTAUROS, 52) CICETO, 53) AMICUS, 54) CARPATHIA, 55) ROMULUS, 56) GLOBUS, 57) CONSTANS, 58) URSULA, 59) JANUS, 60) HADRIAN, 61) FACO, 62) TIBERIUS, 63) HONORIA, 64) ANUNUS, 65) HERA, 66) MERCULIUS, 67) PLUMBOM, 68) LUCIUS, 69) CATO, 70) APPIA, 71) CORIOLANUS, 72) GRATIA, 73) POLLUX, 74) CASSIOPEIA, 75) FLOERAT, 76) RADIUS, 77) JULIAN, 78) APOLLA, 79) ANTONICUS, 80) SEXTUS, 81) DOMINUS, 82) GLORIA, 83) BELLUM, 84) ZEUS, 85) MESSALINA, 86) PLINIUS, 87) SIRIUS, 88) FLAVIA, 89) ULNA, 90) CISMUS, 91) HIBERNIA, 92) BACCHUS, 93) AUDIO, 94) VIDEO, 95) AQUA, 96) GARULUS, 97) AGRIPPINA, 98) JANUS, 99) DIONYSTUS, 100) REMUS, 101) CALIGULA, 102) OMNIBUS, 103) COGITO, 104) PAULUS, 105) OCTAVIA, 106) CLARXILUS, 107) SACRUM, 108) CAESAR, 109) ANDROMEDA, 110) MARS, 111) ARDUA, 112) CASTRA, 113) CAVETA, 114) PONIFEX, 115) CONSTANTIUS, 116) BRUTUS, 117) COLOSELINN, 118) SEPTIMUS, 119) EPHEBUS, 120) OLIVIA, 121) GALLATIA, 122) PONTIUS, 123) CARATACUS, 124) VENUS, 125) CONTRA, 126) VIRGIL, 127) AMEAN, 128) PATRICIA.

■ Przytrzymanie klawisza ALT i wstukanie poniższych kodów daje rozmaite efekty. Herculanum: 764 – uderzenie błyskawicy, 826 – erupcja wulkanu, 283 – przypływ pieniędzy na zakupy armii, 472 – kończy level. Rome 1: 442 – wieczór, 443 – noc, 719 – zakup niewolników, 608 – zakup niewolnic, 426 – rozpoczęcie handlu niewolnikami, 682 – kończy level. Britain: 233 – pożar, 234 – noc, 235 – dzień, 232 – deszcz, 490 – kończy level. Rome 2: 114 – zakup niewolników, 442 – wie-



czór, 443 – noc, 551 – zakup extra niewolnicy do własnego użytku (!!!), 362 – kończy level. Egipt: 809 – kończy level, Rome 3: 403 – noc, 434 – zakup niewolników, 624 – kończy level. Kody te wprowadzają trzeba w czasie gry (z ALT'em!).

ROOSTER

Amiga

■ Podczas gry wciśnij prawy klawisz myszy i trzymając go rozwal jakąś maszynę lub stwora, a zostaniesz przeniesiony na wyższy poziom.

ROOSTER 2

Amiga

■ W menu gry wpisz jako hasło słowo WETERAN. Możesz wziąć więcej amunicji i apteczek.

ROTOR

Amiga

■ Hasła: 1. GAG, 2. LIP, 3. FLY, 4. MEN, 5. AWE, 6. TNT.

Atari ST

■ Siódmy kod: END.

RUBICON

Atari ST, Amiga

■ Wciśnięcie pauzy i później * daje nieśmiertelność.

■ Podczas gry naciśnij spację i wpisz THEREAPER. Teraz: Spacja+L – następny etap, F1-F8 – broń, F10 – uzupełnienie energii do broni.

RUCU

Atari

■ Przełącz joystick do drugiego portu i wciśnij FIRE – przeniesie cię do następnej planszy.

RUFF AND READY

Atari

■ Na ekranie tytułowym wciśnij: START + SELECT + OPTION + FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

■ Hasło: EVIL NEVER DIES powoduje zatrzymanie upływu energii.

RUFF'N'TUMBLE

Amiga

■ Kody: 1) 6581, 2) 3178, 3) 8392, 4) 7339

RUGBY

C-64

■ Kiedy pojawi się dwóch zawodników: F7 – tło, F1/F3 – kolory koszulek, F5 – poziom trudności.

RUM RUNNER

Atari

■ Naciskając klawisz SELECT tuż przed startem zmieniasz planszę, na której będziesz pływać.

RYGAR

C-64

■ Rozpadliny przechodzisz trzymając dwa FIRE'y.

SABOTAGE

ZX Spectrum

■ Kody: 2. BUMBLE BEE 2, 3. ONOMASTICS 5.

SABOTEUR

C-64

■ Hasła do poziomów: 1. JONIN, 3. KIME, 4. KUJI KIRI, 5. SALIMENJITSU, 6. GENIN, 7. MILU KATA, 8. DIM MAK, 9. SATORI.

■ Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawij kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie masz 10000 \$.

Uważaj tylko, by nie przekroczyć licznika.

■ Zatrzymanie czasu: POKE 37122.0; nieśmiertelność: POKE 61340, 201.

SABRE TEAM

Amiga

■ Przed zakończeniem każdej tury zostaw kilkanaście punktów ruchu na wypadek spotkania z wrogiem żołnierzem.

■ Nie wystarczy pozostawić żołnierzy z zapas punktów ruchu, trzeba jeszcze odpowiednio go ustawić (twarzą do kierunku zagrożenia) inaczej nie zareaguje.

SAINTE DRAGO

Amiga

■ Podczas gry naciśnij CAPS LOCK i napisz: WEAPON0 – lepsza broń, LEVEL0 – skipper level, LIFES0 – życie.

■ Wciśnij CAPS LOCK i wpisz: DAECAFFEINATED. Wciśnij RETURN i jesteś nieśmiertelny.

SAM

C-64

■ Jeśli wgrasz program w TURBO, to by działał poprawnie musisz uruchomić: SYS 64738, a potem SYS 2064. Dotyczy także wersji polskiej.

SAMMY LIGHTFOOT

C-64

■ Nieśmiertelność: POKE 3678,189.

SAMURAI WARRIOR

C-64

■ Na czwartym levelu wejdź do domku, podejdź do kobiety i wystaw ręce (joy w prawo). Kobieta wyjdzie, i wróci po chwili z miską pełną ryżu, który daje energię.

■ Wyciągnięcie miecza: lewo – na ukos, schowanie miecza: prawo na ukos. Stojąc vis a vis przechodnia, z wyjątkiem Ninji, kłaniasz mu się naciskając FIRE.

SANGO FIGHTER

PC

■ Jeśli grasz z opcją STORY MODE to aby pokonać żołnierzy stań w prawym rogu i kiedy usłyszysz gościa obok, atakuj – efekt mrowienia.

SAPER

Atari

■ Jednoczesne naciśnięcie START, SELECT i OPTION przenosi do następnej planszy. Kombinacja działa, jeżeli naciśnięcie się po niej FIRE.

SARAKON

Amiga

■ Hasła: LUNKWILL, VRANX.

SAVAGE

Atari ST, Commodore

■ Kody: 2. SABATTA, 3. PORSCHE.

SCENARIO

C-64

■ Najłatwiej ukończyć grę, wybierając na obszar startowy państwo w północno-wschodniej Rosji, nad morzem. Dużo minerałów i łatwość obrony.

■ Oplaca się budować fabryki okrętów i produkować je – są najsilniejszą bronią.

■ Zainwestuj po 800.000 w każdy surowiec kraju. Operację powtórz dwa razy Strażników fabryki zabijasz strzałem w głowę.

■ Zawsze stawiaj (o ile to możliwe) 5 fabryk. Wtedy nie stracisz kasy.

SKOOL DAZE

Spectrum

■ Gdy chcesz zabrać obrazek ale wisi on za wysoko, poczekaj na nauczyciela. Gdy znajdzie się on pod obrazkiem strzel w niego dwa razy. Drugi pocisk odbije się od głowy nauczyciela i trafi w obrazek.

SCOOBY DOO

Amstrad
■ Stań na końcu korytarza (przy samej ścianie) i trzymaj FIRE. Sposób na nabicie punktów.

SCORCHED EARTH

PC
■ Włącz opcję „Free market” i nabij trochę forsy (50-100 tys. \$). W międzyczasie nic nie kupuj! Gdy jesteś już „kasiasty” kup jak najwięcej Baby Nuke lub Missile. Poczekaj kilka rundek, aż cena poważnie wzrośnie. Teraz w opcji „Inventory” kliknij na ikonę twojej bomby i sprzedaj cały kram. Uwaga! Komputer podaje cenę za jedną bombę, a nie za pakiet!

SCORPION

Amiga
■ Włącz się jako IMPORTLIGAT – 10 życ.

SCROLL OF ABBADON

Atari
■ Czary: ICE – zamraża potwory na 20 sek., WALK – pozwala chodzić wbrew strzałkom, MAPPA – pozwala obejrzeć całą mapę levelu, FLIGHT – przenosi o 1 etap ale tylko do trzeciego etapu włącznie, VISSA – otwiera przejście z planszy do planszy, SPELL – uruchamia pole siłowe naokoło bohatera (ale nie od góry!), POWER – sterowanie duchami poprzez joystick #2.

SCUMM+

C-64
■ Kody: 10. COPPER, 20. NOT BAD, 30. ISOHAFT, 40. CPT

COCK. 50. NAZISROUS, 60. RO-SESTONE, 70. VIVA CHE.

■ Aby przejść do następnej planszy, należy przycisnąć jednocześnie SPACE, V, B. Inna metoda to SPACE, Z, X, C. Kody: Viva CHE – ROUND 70, Not bad – ROUND 60. Wcisnąc strzałkę w lewo kasujesz grę, wciskając RUN/STOP kasujesz jedno życie.

■ Kombinacja klawiszy: „<” + „>” przenosi do następnej tury.

SDI

Amiga
■ Do tabeli wyników wpisz się jako ALERIC – klawisze funkcyjne zmieniają level.

SEA FOX

C-64
■ POKE 7337,174 – nieśmiertelność.

SEA WOLF 2

Atari
■ Naciśnij na planszy tytułowej OPTION, następnie START – szybszy strzał i mniej bomb podczas gry.

SEAL TEAM

PC
■ Gdy podchodzisz do Wietnamców, nie poruszaj się skokami – możesz być łatwiej odkryty, a ponadto twoi ludzie zostaną w tyle i możesz być pozbawiony wsparcia w krytycznej chwili. Jeśli więzień, którego masz porwać stara ci się uciec, strzel w niego z pistoletu (M39) lub ogniem pojedynczym. Na pewno odbierze mu to ochotę

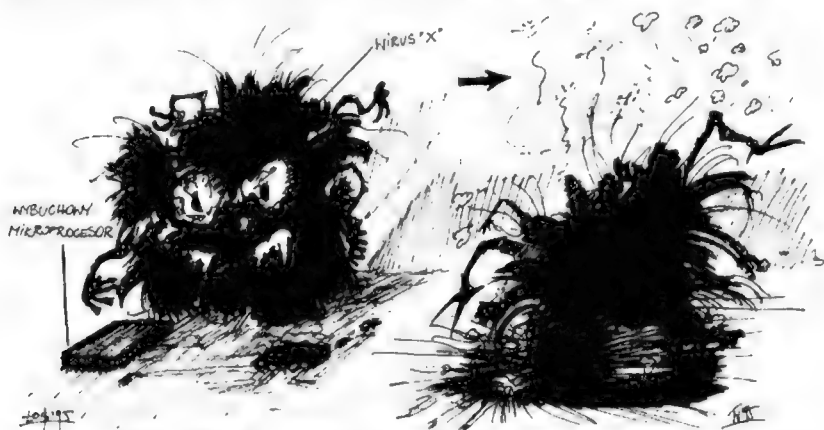
do ucieczki (nie przesadzaj bo może ci umrzeć). Jeśli na swoje uzbrojenie wybierzesz M60 lub M63, to w następnej misji będziesz miał do nich więcej amunicji: M60 – 800, M63, – 1200. W misjach wymagających ataku na duże zgromadzenie wroga (np. misja na cmentarzu) wyślij na wroga wsparcie powietrzne, a sam ukryj się i poczekaj. Po paru minutach na polu bitwy zostaną tylko trupy. Za zebraną broń i dokumenty też dostajesz punkty! W misjach Rescue przekradaj się z bronią zabezpieczoną. Najlepiej w ogóle nie strzelać gdyż natychmiast zostaniesz odkryty.

■ Jedną z trudniejszych misji jest porwanie (SNATCH). Gdy na celowniku będziesz miał Wietnamczyka, rzuć granat (lub dwa) z gazem łzawiącym M-7. Potem wydaj rozkaz SEARCH.

SECOND SAMURAI

Amiga
■ Kody do leveli: 2) PBWE6SEY, 3) EIIDJTFD, 4) 2NIHCBLE, 5) 3XMWJBMF, 6) FD4PMRYA albo KBLFSIJF. Inne kody: 1) CT2HIES1, 2) MPSE5YNR, 3) QNOISDPG, 4) GLLCCA3F, 5) TILG5BRS, 6) CIW3FUZY, 7) FLCK12XF, 8) Q3301GKN, 9) QK5IMXHR.

■ Kody: RMDRSJKO, RUKP-SWDR, XRSUVYGE, 2TIAJ-SAD, C14IZRW3, KPPJHRV, IKJK5VSD, Y14166DP.



KUP NOWE, WYBUCHOWE MIKROPROCESORY ANTY-WIRUSOWE!

■ Naciśnij HELP – ukryte menu.
■ Pod koniec drugiego levelu, podczas walki z kościotrupem zrzuć mu głowę i nie rozbijaj jej od razu, tylko po jego pokonaniu – dostaniesz dodatkowe życie.

SECRET AGENT

PC

■ W czasie gry naciśnij równocześnie: X+J+P – nieśmiertelność, P+O+N+D – przenoszenie między levelami

SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga

■ CTRL + W pokazuje sekwencję zakończenia gry.

■ Kombinacja otwierająca sejf: Pull, push, push, push, push, pull, push, push. 5000 twoje.

■ Odpowiedzi na pytania SWORD MASTER'a. I will milk every drop of blood from your body! – odp. nr 4. My tongue is sharp that any sword – odp. nr 2. I have a long sharp lesson for you to learn today! – odp. nr 1. Every word you say to me is stupid! – odp. nr 7. My last fight ended with my hands covered with blood – odp. nr 5.

■ Uzupełnienia do gry: W opakowaniu faszki znajduje się klucz (użyj OPEN a potem LOOK AT) do szafki w twojej kabinie. Tam znajduje się recepta na ugotowanie zupy. Aby dostać się na wyspę, należy: wziąć linę i proch z dolnego składu, wziąć mały garnek z kuchni, spalić książkę, która była w biurku, założyć lont do armaty, włożyć proch, palącą się książkę (FLAMING MASS) podpalić lont, szybko podejść do lufy armaty. BUM!!! i jesteś na wyspie. Na wyspie idź do fortu (koło wulkanu), porusz starą armatę, podnieś proch, lunetę i sznur, otwórz lunetę i wyjmij soczewkę, idź na most (rzeka między górami) wepnij proch w trawę, użyj soczewki na słońcu. Pod wpływem gorąca nastąpi wybuch, który pozwoli rzecze płynąć wyschniętym korytem, teraz dobiej się do człowieka koło rzeki. Liny pozwolą ci zejść w przepaść.

■ Zapamiętaj te daty: 1613 – Jamajka, 1692 – Monserrat, 1665 – Nebraska, 1712 – St. Kitts, 1710 – Antiqua, 1725 – Barbados.

■ Gdy wracając do wioski spotkasz kanibali, to żeby ująć z życiem udział następujących odpowiedzi: 1, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 2, 4.

SENDA SALVATE

Spectrum

■ Kod do drugiej części: PLATANON.

SENSIBLE SOCCER

PC

■ Gdy tworzysz własny zespół, podstaw się za kogoś dobrego, np. Holandii. Zupełnie inna gra niż przy Wypach Owczych.

■ Gdy grasz CAREER (kariera), to każde wcisnięcie M daje jeden milion.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Amiga

■ Grając jakkolwiek mecz z komputerem naciśnij W. Komputer doda do wyniku 2:1 dla ciebie. Gdy jesteś menedżerem: wejdź do CLUB BUSINESS i naciśnij M – w ten sposób możesz nabić sobie kasy ile chcesz. Wejdź do PLAY MATCH i do RESULT, teraz naciśnij jednocześnie W + M + L, od tej pory każdy mecz wygrasz 2:1. Uwaga! Przy tym rozwiązaniu ceny twoich zawodników szybko spadają. Jeśli masz ofertę kupna twojego zawodnika (VIEW OFFERS) to zapytaj się ASK FOR MORE, nie zawsze ale czasami podbija to cenę.

■ Jeśli grasz jednym z lepszych klubów, to kup Davida Seamana (bramkarz) z Arsenalu za 1,9 M. Po pewnym czasie będzie wart 4,5 M.

PC

■ Przepisy na strzelanie gola: 1) Staraj się celować prosto w bramkarza i na samym końcu lotu piłki lekko ją podkręć. Przeleci ona przez ręce bramkarza i wpadnie do bramki. 2) Gdy bramkarz przeciwnika jest słaby możesz spróbować wbić z piłką do bramki (nie strzelać). Bramkarz rzuci się ci pod nogi ale nie złapie piłki (50%). 3) Ustaw atak tak, by mieć dwóch napastników tuż obok słupków, a jednego przed polem karnym (modyfikacja 4-3-3). Teraz gdy oddasz strzał na bramkę i bramkarz odbije piłkę, zaopiekują się nią twoi napastnicy.

■ W opcji CAREER wybierz Estonię i zespół TEVALTE TALLIN. Będziesz wygrywał mecze, a twoje zarobki będą sięgały wielomilionowych sum.

SETTLERS

Amiga

■ Aby ominąć INTRO zamiast 1D, 2D, 3D, 2D (D=Dysk) włóż 3D, 2D. Kod: 1) START, 2) STATION, 3) UNITY, 4) WAVE, 5) EXPORT, 6) OPTION, 7) RECORD, 8) SCALE, 9) SIGN, 10) ACORN, 11) CHOPPER, 12) GATE, 13) ISLAND, 14) LEGION, 15) PIECE, 16) RIVAL, 17) SAVAGE, 18) XAVIER, 19) BLADE, 20) BECON, 21) PASTURE, 22) OMNUS, 23) TRIBUTE, 24) FOUNTAIN, 25) CHUDE, 26) TRAILER, 27) CANYON, 28) REPRESS, 29) YOKI, 30) PASSIVE.

■ Budynki najlepiej budować w grupach (najkrótsza droga surowca). 1) Drwal, tartak, gajowy las. 2) Sztuktnik, rybak – woda. 3) Kamieniarz – kamienie. 4) Wiatrak, piekarnik, rolnik, świniarz, rzeźnik. 5) Kopalnia, platnerz, hutniczy, kowal.

■ Gdy na szlaku przepływu towarów będzie wielka woda, to zamiast ją ominąć, połącz drogę z wodą i postaw ludzi (rybaka). Będzie on przewoził towary 29 godzin na dobę.

■ Kod do ostatniego levela PASSIVE

■ Jeśli przeciwnik ma drogę tuż obok granicy, zbuduj po swojej stronie drogę równoległą do tamtej i postaw na niej chorągiewkę. Naciśnij LMB i PMB. Pokażę się ikona z chorągiewką, a pod nią trzy strzałki na zielonym tle. Naciśnij na nie i masz już przejście graniczne. Ludzie wroga noszą towary, a nawet jego rycerze przechodzą na twoją stronę (działa także na odwrot!).

■ Posiadaczom tylko IMB pamięci gra ta zawiesz się zaraz po starcie. Aby tego uniknąć należy, po wpisaniu kodu, odnaleźć ikonę z dwoma kulami ziemskimi (trzecia ikona od lewej). Kiedy naciśniesz na małą cyfrę z lewej strony, zmniejszy się ona do jedynki. Teraz naci-

śnij na dużą cyfrę by powiększyć ją do oporu. Teraz możesz dać już START.

PC

■ Zniszcz wartownię wroga rozmieszczone wokół jego zamku. Efektem jest to, że wróg się nie rozrasta i nie atakuje twojego państwa.

SEVEN GATES OF JAMBALA

Amiga

■ Na poziomie 1.3 na ekranie ze schodami zbierz wszystko z 1, 2 i 3 półki leżących najniżej i skocz w dół tak by się zabić. Od tej pory będziesz niewrażliwy na upadki z wysokości.

SEXTRIS

PC

■ Wejdź do gry przez CHEAT, następnie udziel odpowiedzi: 3, 2, 4. Zobaczysz wszystkie panienki.

SEX PUZZLE

C-64

■ Naciśnij C= i SHIFT.

SHADOW DANCER

C-64

■ Naciśnij C= – następny level. Długi FIRE – poszczucie przeciwnika psem.

Atari ST, Amiga

■ Pauza, napisz GIVE ME INFINITES (RETURN) – nieograniczona ilość żyć.

SHADOW OF THE BEAST 2

Amiga

■ Aby łatwiej wy dostać się z więzienia goblinów, kup wcześniej w KARAOON OASIS HOTEL wódkę i w więzieniu schłaj nim strażników.

■ Po rozpoczęciu gry idź w prawo, aż napotkasz pierwszą postać. Wtedy naciśnij CTRL A (pytania) i napisz TEN PINTS – nieśmiertelność.

SHADOW OF THE BEAST 3

Amiga

■ Na planszy informacyjnej naciśnij PPM+F2+F7 – nieskończone życie.

■ Jeśli nie uda ci się zrobić jakiegoś manewru, to przyciskiem HELP możesz cofnąć się kawałek gry wcześniej.

■ Na ekranie tytułowym wpisz: DADDY DRAW THIS FOR ME i wciśnij RETURN. W czasie gry klawisz: strzałka w lewo – nieśmiertelność, strzałka w prawo – normalny stan gry.

■ Aby wylądować pole elektryczne (chroni ono eliksir siły, który niszczy jednorożca), przełącz dźwignię znajdującą się na końcu korytarza,

pod drugim złotym kluczem. Wciśnij ESC gdy uznasz, że to już czas.

Amiga, Atari ST

■ Przepis na odnowienie energii: naciśnij jednocześnie lewy SHIFT, ENTER oraz ZERO na klawiaturze numerycznej. Zwolnij ENTER i 0, a następnie naciśnij F5.

■ Kiedy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk - nieskończone życie.

SHADOW WARRIORS

Amiga

■ Naciśnij ZERO na klawiaturze numerycznej – wszyscy przeciwnicy znikną.

SHAMUS 1, 2, 3, 4 i 5

C-64

■ Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 27185,169, druga: 27186,169, trzecia: POKE 27187,169, czwarta: POKE 27188,169, piąta: POKE 27169,169.

SHAMUS CASE 2

C-64

■ POKE 15476,176 – nieśmiertelność.

SHIFTRIX

Atari ST, Amiga

■ Kody do leveli: 5) FISH, 10) HOLE, 15) MICE, 20) DARK, 25) PARK, 30) CURE, 35) DEAD, 36) WAVE, 45) TSM.



SHINOBI

C-64

■ Podczas gry C= + FIRE - skipper leveli.

Atari ST, Amiga

■ Pauza, napisz LARSXVIII - nie-skończone kredyty.

■ Żeby przejść do drugiego levelu wystarczy nacisnąć M. Jeśli nie możesz dać sobie rady z przeciwnikami naciśnij Spację.

SHIZOPHRENIA

Amiga

■ Kody: 1. WXIB, 2. BTLN, 3. RGHY, 4. OWDA, 5. SNNU, 6. RVEP, 7. AFTU, 8. FWWD.

■ Kolejne kody: 9. KOOT, 10. CFZL.

SHORT CIRCUIT

C-64

■ Aby przejść do drugiego poziomu należy wcisnąć klawisze: Σ. (tu powinna znaleźć się strzałka w górę - taka, jak przy potęgowaniu), =, RETURN.

SHUFFLEPUCK CAFE

Amiga

■ Gdy grasz ze smokiem poczekaj aż gość się spije. Wygrana mrowana!

SILENT SERVICE

Amiga

■ 200 - 250 stóp to odpowiednia głębokość dla bezpiecznej ucieczki.

Spectrum

■ Sylwetki i oznaczenia niektórych niszczycieli: A - 1 komin, 2 maszty, mały krzywy dziób; B - 1 komin, 1 maszt, mały krzywy dziób; C - 2 komin, 2 maszty, prosty dziób; D - 1 komin, 1 maszt, duży krzywy dziób.

Atari

■ Jeśli nie opuścisz peryskopu to będziesz go mógł użyć w nocy (w nocy nie można go wysuwać).

SILENT SERVICE 2

PC

■ Gdy napotkasz same okręty eskorty, zostań na miejscu i poczekaj. W ciągu kilku godzin na pewno przyplynie porządny konwój.

Amiga

■ Gdy wystrzelisz torpedy i jesteś namierzany, to zanurz się na maksymalną głębokość (przy max. prędkości) i zrób zwrot o 90 stopni. Następnie po chwili wynurz się, odpal torpedy i tak aż do skutku...

SILKWORM

Amiga

■ Na CONTROL SCREEN napisz SCRAP 28 - nieśmiertelność.

C-64

■ Podczas gry naciśnij spację - dwie osoby.

■ Strzelaj do min. Po zniszczeniu miny, w powietrzu unosi się chmurka. Złap ją a będziesz przez chwilę niezniszczalny.

SIM CITY

C-64

■ Po setnym naciśnięciu F1 (odwołanie gotówki) gra zaczyna się.

■ Gdy kończą Ci się pieniądze, nie musisz czekać, aż mieszkańcy zapłacą podatki. Klawiszem F1 zwiększasz budżet o 4000\$.

PC

■ Buduj domy na wybrzeżu, otaczaj je parkiem. Gdy jakiś teren jest nieatrakcyjny, obuduj go parkiem. Teren pod fabrykę jest atrakcyjniejszy, gdy obok jest kolej. Lotnisko i port buduj z dala od miasta a obok stawiaj policję i straż pożarną. Do SIM CITY istnieje shareware'owy programik CHEAT SIM CITY, bardzo pomocny.

Amiga

■ Naciśnij SHIFT i napisz FUND - 10'000\$ kredytu.

■ Stosowanie tricku z pieniędzmi grozi trzęsieniem ziemi. Można go uniknąć, powtarzając manewr 2 - 3 krotnie, nagrywając stan gry i wychodząc na chwilę do DOS-u. Chcąc uzyskać szczegółowe dane o obiekcie, wskaż go kursorem i trzymając Q, naciśnij i przytrzymaj przycisk myszy - wyświetlona zostanie tabela z danymi.

PC

■ Staraj się budować stadiony obok rezydencji, budynki COMMERCIAL obok lotniska, a fabryki w pobliżu portu.

SIMCITY 2000

PC

■ Obok zwykłych domów (light residential) warto budować droższe (dense residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogaczy, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeśli chcesz wyciąć las nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wy-

cinaj po 2-3 kwadraty - ludzie nie buntują się.

SIMFARM

PC

■ Najbardziej się opłaca plantacja truskawek. Nigdy nie stracisz.

SIMPSONS

C-64

■ Wskocz facetowi na głowę. Wy-skocz kulka - bierz ją.

■ Naciśnij N - ominięcie jednego etapu zrzecznościowego.

Amiga, Atari ST

■ Napisz COWABUNGA - ułatwia grę. EAT MY SHORTS - skipper levelu. SHEEP IN A GROUP WEARING MATS - nieograniczona liczba żyć.

SINK OR SWIM

Amiga

■ Kody: 2) BISHOPSMOVE, 3) PATSY+KERMIT, 4) HOWNOWPOWWOW, 5) PIN-GWORLD, 6) TROUGHTON, 7) REDPLANET, 8) MEGALITHIC, 9) MYBREAKFAST, 10) TINNY-BOPPERS, 11) LOCKSALORDY, 12) HALLOWEENVII, 13) NEW-MODELARMY, 14) TIMEPIECE, 15) LARRYIVEN, 16) KILLER-WHALE, 17) BLUEHORIZON, 18) ARNIESMUM, 19) LOGO-POLIS, 20) DOCTORWHO, 21) MRJONESPUPPY, 22) HYPER-SPACE, 23) ROBERTSMITH, 24) WHOWHYWHEN, 25) SOCCATTACK, 26) WELLINEVER, 27) MRPOTTATOMAN, 28) JO-SIEWHALES, 29) SOBRIETYCI-TY, 30) WHERESEBEEB, 31) HORSEFACE, 32) EINASDNER, 33) CHICKENFEED, 34) CARROTCAKE, 35) STRENGTH, 36) NEEDLE-MATCH, 37) YUMCHOC-DROPS, 38) RADION90210, 39) MISTLETOE, 40) INDIANAJO-NES, 41) AUTIEJILLY, 42) BE-VERLYHILLS, 43) JIMBOBSFE-ET, 44) JAKOVNLUNAT, 45) CHUCKYCHEEKS, 46) LIN-FORDSHOUR, 47) WONDER-STUFF, 48) WITCHINGSOUR, 49) ANEWMACHINE, 50) GE-NERALALERT, 51) UNBEAR-ABLE, 52) HAVEYOGOTIT, 53) KILLERFISH, 54) THEHOLY-GRAIL, 55) BADBADKARMA,

56) RUTHERFORD, 57) WIZ-
ZBANGPLOP, 58) SKYSTHELLI-
MIT, 59) FIELDOSOFOOM, 60)
WELL DONE!!!

PC

■ Kody do leveli: 2) DONT-
PA-NIC, 3) TURINGSJOKE, 4) BER-
TIERUSSELL, 5) SPAMSPAM-
SPAM, 6) MARYMUNGO, 7)
SPACEPIRATES, 8) ILIKEBA-
NANAS, 9) THUXLEY, 10)
ANDYSSOUP-TINS, 11) DRA-
CONUS, 12) MRMICAWBER,
13) ITESFROTHYMAN, 14)
APRILSHOWER, 15) FEEDTHE-
TREE, 16) THERAINBOW, 17)
PRBROTHERHOOD, 18)

WHATSNEXT, 19) THERIGHT-
STUFF, 20) CASTROVALVA,
21) BAHUMBUG, 22) GOOD-
MENS, 23) BUTNOTMIDGE, 24)
FIORDFIESTA, 25) GRACE-
LAND, 26) TATLINTOWER,
27) ITSFINGERBOBS, 28) BOS-
STAK, 29) GUNLAW, 30) AN-
NIEBESSANT, 31) NOTTHE-
END, 32) THETHIRDCHIMP, 33)
BCOPESVBRYAN lub SCOPE-
SVBRYAN, 34) SPLATKER-
POW, 35) TOXTETHOGRADY,
36) MRNATURAL, 37) BE-
ALERT, 38) STTRINIANS, 39)
ZELIG, 40) SMALLBLUTHINS
lub SMALLBLUTHING, 41) SO-

UNCARD, 42) ORIONSSWORD,
43) SIDISFAB, 44) NICKELSN-
DIMES, 45) DEFECTORVAN,
46) ASPACEODDITY, 47) WO-
TACARRYON, 48) TURNON-
TUNEIN, 49) IAMNOTANUM-
BER, 50) ZAPCOMIX, 51) NEW-
SPAPERTAXI, 52) TENPENCE-
PIECE, 53) SATRESTHEORY,
54) LITTLEROOCK, 55) COGI-
TOERGOSUM, 56) SOMAL-
THUSIAN, 57) ANDROIDDRE-
AMS, 58) GREERSBOOK, 59)
REVELATIONS, 60) PERCY-
STREET

■ Dwa ostatnie kody: 61) CLE-
ANUPTIME, 62) XENOSPARA-
DOX.

SIX A SIDE

C-64

■ Po przejściu połowy boiska, idź
z piłką na ukos i strzel mocno
w bandę. Odbita piłka powędruje
prosto do siatki.

SKID MARKS

Amiga

■ Wybierz trasę ze skocznią. Po
zeskoczeniu z niej zatrzymaj się.
Zawróć i rozpedź jadąc z powro-
tem. Ciekawy efekt.

SKIDZ

Amiga

■ Naciśnij jednocześnie FIRE,
ALT C – nieskończona energia.

SKOCZNY JACUS

Amiga

■ Aby uzyskać nieśmiertelność na-
leży wpisać wartość liczby Pi do
pięciu miejsc po przecinku
(3,14159). Aby przejść do następ-
nego etapu należy wpisać wartość
liczby e do pięciu miejsc po prze-
cinku (2,71828). Wystarczy teraz
kliknąć lewym klawiszem i już!

SKWEEK

Atari ST

■ Na ekranie z opcjami, trzymając
SPACJĘ, naciśnij F2.

SKY HIGH STUNTMAN

C-64

■ W połowie lewelu pierwszego
znajduje się duży statek, gdy plyn-
nie w lewo strzelaj blisko lewej
burty aż wybuchnie. Uważaj, mo-
żesz stracić życie.

■ Napisz CHEAT na ekranie tytu-
lowym – nieśmiertelność.

SLATERMAN

C-64

■ Kody: 5) 8D763C, 10) HD734A,
15) NVYD63, 20) 748TGA, 25)



983H45, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

SLICKS

C-64

■ Joystick w dół – hamulec.

SLIDE

C-64

■ Kody do leveli: 1) OESICMSZ, 2) WFOCMAKF, 3) OPOWN-CZE, 4) UCNSLDIV, 5) LSKDU-VIPZ, 6) SPSOEMUX, 7) XOSM-FDSF, 8) FOPSIDMC, 9) PWO-DYXKA, 10) AMKIVIDZF, 11) YIRUVPCD, 12) OIRPXZUM, 13) NOQDKZXJ, 14) YIURO-ECZ, 15) SQRWFIOP, 16) SLU-MOISR, 17) IPODMCKD, 18) FE-OROUXM, 19) OIJDMZLK, 20) PIFLMSXR.

SLIDING SKILL

C-64

■ Uruchom funkcję wpisywania kodów i wpisz: I WANNA CHE-AT. Od tej chwili masz nieśmiertelność.

SLY SPY

Atari ST

■ Wpisz kod jako 0-0-7 lub 0 0 7. Rozpocznij grę i napisz SHAKEN NOT STIRRED – nieśmiertelność.

SNARE

C-64

■ Gdy zobaczysz pulsujące światełko, wejdź na nie. Wskaźnik w lewym dolnym rogu poinformuje cię jaki bonus dostajesz: N – none (nie), L – extra life (dodatkové życie), S – extra bonus (10000 punktów), J – jump level (przeskakujesz level + 20000 punktów). Bonusy uaktywniają się jednak dopiero po przejściu planszy, na której je dostałeś.

SNOOKIE

C-64

■ POKE 33242,200, nieśmiertelność.

SNOOPY

PC

■ Weź maszynę do pisania (leży za psią budą) i użyj jej. Podnieś list i idź w prawo. Daj list Charliemu. Weź słoik, zjedz ciastka. Idź w prawo nad jeziorko, złap do słoika żabę i postaw słoik. Pójdź w lewo, weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją,

weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę. Zanieś ją nad jeziorko, przeskocz z beczki na słupkę, kopnij piłkę. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę. Wrzuć monetę do studni. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmucharaj jej basenik, używając dwukrotnie węży naley wodę. Teraz Lucy może pływać. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu. Weź gumowe kółko zgubione przez Lucy i zanieś pod drzewo z latawcem. Wróć po pompkę i nadmucharaj kółko. Skacząc na kółko strąć latawiec i weź go. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegij za nim, aż zgubi kluczyk. Weź go. Otwórz szatkę w szkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).

SOCCER KID

Amiga

■ Gdy znajdziesz się w Wenecji zrób tak: stan na gałęzi, która wystaje z drzewka. Odbijaj piłkę tak by uderzać w koronę drzewa. Po chwili pojawi się serduszek dodający ci energii. Odbijaj dalej, a pojawi się drugie serduszek lub dodatkowe życie. Teraz możesz już iść dalej. Nie na wszystkich drzewach działa.

■ Jeśli zgubiłeś lub przekłuteś piłkę, przytrzymaj FIRE na kilka sekund i puść gdy pojawi się piłka. ■ W czasie gry F2 przenosi o level w górę.

SOLO FLIGHT

C-64

■ Okraż lotnisko i wyląduj na nim – punkty.

SOLO FLIGHT 2

Atari

■ Namiary na lotniska (VOR 1-VOR 2). Stan Kansas: Wichita 221-001, Lyons 252-336, Emporia 225-022, Chanute 154-052, Alina 295-335, Topeka 330-016, Kansas City 065-036. Stan Washington: Portland 223-001, Salem 224-278, Kelso 251-350, Olympia 284-344, Seattle 314-010, Chelan 060-035, Yakima 142-059. Stan Colorado: Aspen 223-061-2000 stop, Pueblo 143-074-1000, Glen-

wood 264-343-2000, Vail 184-030-2500, Boulder 035-037-500, Steamboat 334-008-2000.

■ Kody: 1. A, 2. D, 3. G, 4. J, 5. M, 6. P, 7. S, 8. V, 9. Y, 10. C, 11. F, 12. B, 13. E, 14. H, 15. K, 16. N, 17. Q, 18. T, 19. W, 20. Z, 21. D, 22. G, 23. C, 24. F, 25. I, 26. L, 27. O, 28. R, 29. U, 30. X, 31. B, 32. E. ■ Klawisze: 0.9 – moc silnika, L – podwozie, F – klapy, B – hamulce, CRSR + klawisze kursora – widoki.

SOLOMON'S KEY

Amstrad

■ Na planszach 5, 11 i 14 strzel w kluczyk. Weź go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.

■ Odkrywaj kamienie postawione przez komputer. Możesz pod nimi znaleźć różne rzeczy ułatwiające grę.

■ Po komunikacji PRESS ANY KEY TO LOAD naciśnij HELP.

SONY GAME

Amiga

■ Kody: DIENSTAG, MIT-TWOCH, NOVEMBER, DEZEMBER, ALPHABET.

SORCERY

Amstrad, C-64

■ Siadając na gamku uzupełnisz energię.

SPACE ACE 2

Amiga

■ Wklep DODEMODEXTER gra się sama przechodzi. ■ Wklep HURRYDEXTER0 (zero na końcu) – też film.

SPACE COMMANDER

PC

■ Napisz w trakcie gry ABC123QXY – nieśmiertelność, TAB + D – demo.

SPACE CRUSADE

Amiga 500

■ W oknie wyboru drużyny, po jej wybraniu, skieruj kursor na sam dół pod wybraną drużynę i trzymając numer 1, 2 lub 3 (w zależności od wybranej drużyny) na klawiaturze numerycznej, naciśnij 4 razy lewy przycisk myszy i 4 razy prawy. Ekran powinien mignąć. Można teraz chodzić i strzelać wiele razy.

W I N D O W S F H U N

WindowError:016 Drzwi zamknięte. Spróbuj Control-Alt-Delete.

C-64

■ Kod: BEBB364A38A pozwoli udanie ukończyć wszystkie misje.

SPACE HARRIER

Amiga

■ W HIGH SCORE wpisać się jako RAF. Nieśmiertelność.

Atari ST

C-64

■ Gdy pojawi się nagłówek wcisnąć O (nie zero) – możesz mieć nieśmiertelność i wybrać level, od którego zaczniesz.

SPACE HULK

PC

■ Uruchom grę z parametrem CHEAT, podczas gry wcisnąć W.

SPACE QUEST

PC

■ Czasem warto kilka razy pogrzebać w śmieciach za barem. Można tam znaleźć dodatkową gotówkę w resztkach z naiwniaków grających w jednorękiego bandytę.

SPACE QUEST 4

PC

■ Na początku gry: Idź w prawo i weź sznurek. Idź do góry i stań za filarem. Użyj sznurka na ulicy i złap królika. Wyjmij z niego baterię. Wróć do punktu startu i idź w lewo. Weź laptopa ze schowka w samochodzie. Użyj na nim baterię. Idź do miejsca gdzie złapałeś królika i wejdź do ścieków. Weź słoik ze stołu. Wcisnij przycisk pod obrusem. Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Idź w dół aż do końca. Idź w lewo i cały czas do góry. Teraz w dół i gdy popłyniesz szlammabierz go do słoika. Poszukaj klapy w suficie i wyjdź przez nią. Obejrzyj scenkę i wyjdź ze studzienki. Idź w prawo i wejdź do ładowni pojazdu. Gdy pojazd wyładuje idź w lewo. Gdy roboty skończą gadać wsiądź do pojazdu. Pokombinuj z klawiaturą. Kod nie jest trudny. Wyładujesz w dziwnym miejscu. Idź w dół. Powinieneś cię porwać ptak. Jeśli nie wyjdzie, czynność powtórz. Wyładujesz w gnieździe. Przeszukaj robotą. Znajdziesz papierek, w którym coś jest. Wykosc z gniazda. Wpadniesz do wody i złapią cię jakieś babacie. Wład do łodzi i jazda pod wodę. Gdy będziesz siedział w fotelu – wyrzuty się potwór. Gdy cię złapie, wcisnij przycisk obok twojej prawej ręki. Chwyć butelkę gazu i wrzuć ją do dyska monstrem.



(SŁERIU 95

Teraz znajdziesz się w kosmicznej supermarkiecie.

SPACE QUEST 5

PC

■ Aby zniszczyć WD40, trzeba pokazać się w przejściu za wodospadem, a gdy strzeli, natychmiast iść na górę i zepchnąć kamień.

SPACE STAR

PC

■ Sterowanie z klawiatury numerycznej (analogicznie z bloku klawiszy kursora): 2, 4, 6, 8 – ruch w wybranym kierunku, SHIFT + kierunek – skok, 5 + kierunek – super skok (jeden na planszę), 1, 3, 7, 9 – ruch na ukos (jeden na planszę), F1 – dźwięk.

SPEAR OF DESTINY

PC

■ Z kartoteki, w której znajduje się gra, należy usunąć plik VSWAP.SDM, a z gry WOLF3D przekopować plik VSWAP.V16 i zmienić jego rozszerzenie na SDM. Po uruchomieniu Spear of Destiny zaczną się dziać ciekawe rzeczy! Będziesz mógł strzelać z noża, strażnicy będą chodzili do tyłu, a zastrzeleni zmienią się w psy.

■ Grę uruchom przez SPEAR.EXE -DEBUGMODE. W czasie gry naciśnij: ALT + CTRL + SHIFT + BACKSPACE. Od tej pory działają następujące kombinacje klawiszy: TAB+I – daje amunicję i punkty, TAB+G – daje niezniszczalność, TAB+N – możliwość przechodzenia przez ściany, TAB+S – zwolnienie tempa gry, TAB+W – wybór poziomu (0-21),

TAB+P – pauza, TAB+C – dane o poziomie, TAB+B – kolor ramki, TAB+M – użyta pamięć, TAB+V – ustawienie czułości, TAB+E – przejście do następnego poziomu, TAB+T – oglądanie wszystkiego co znajduje się w grze, L+M+I – uzupełnienie amunicji (ale strata punktów), zyskujesz klucze do drzwi.

■ Kombinacja M.L.I – jakby skądś znana, podobny efekt jak w 'wolfie'.

SPECIAL FORCES

Atari

■ Pod koniec etapu zostaw sobie jeden samolot i czekaj aż zaczną spadać życia.

■ Magiczne kombinacje: OPTION + SHIFT + CONTROL + O – energia, U – amunicja, R – granaty.

SPEED ACE

Atari

■ Optymalna prędkość: 135 km/h na zakrętach i 195 km/h na prostej.

SPEED BALL 2

C-64

■ Znacznie lepiej jest kupować nowych zawodników, niż trenować starych.

■ Klawisze: V+B+SPACE przenoszą do menu.

Amiga

■ Opis rzeczy, które można dokupić (wraz ze skrótami): BITMAP SHADES (AGR) – podnosi poziom agresji, BARGE PADS (ATT) – Podnosi poziom ataku, CHEST GUARD (DEF) – podnosi poziom obrony, SPEED BOOTS (SPD) – Podnosi prędkość, POWER EL-

BOWS (THR) – podnosi poziom rzutu piłki. THUNDER THIGHS (STA) – podnosi poziom wytrzymałości. BRAIN BOOTS (INT) – podnosi poziom inteligencji.

SPELLBOUND

Amiga

■ Kody etapów: 2) HEAVY, 3) OUDI, 4) OYOU, 5) CAAL, 6) HYPI, 7) NTAW, 8) OMAN.

SPELLFIRE SORCERER

C-64

■ Naciśnij RUN/STOP – uzupełnia oczka.

SPELLUNKER

Atari

■ Dźwięk melodii to znak, że zbliża się duch. Zabij go spacją.

C-64

■ Klawisze: D – dynamit, można nim wysadzić góry piachu jeśli stanie się blisko. F – wyrzuca racę, co na parę chwil uspokaja nietoperki (dynamit i racę trzeba zbierać). SPACE – machając rękami odstrasza duszka.

SPHERICAL

Amiga

■ Kody: RADAGAST, YARMARK, PROSLAYER, MIRGAL, GUMBA, GLIEF, ORCSLAYER, SKYFIRE, GHANIMA, MOURNBLADE, CHACMAL. Inny zestaw: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACMAL.

SPHERON

C-64

■ Koło służy do pływania, skrzydła do latania. Żeby użyć jakiejś rzeczy należy nacisnąć spację i wybrać rzecz joystickiem. Koło przyspiesza się na trzeciej planszy.

SPIKE IN TRANSYLWANIA

C-64

■ DOOR KNOB – otwiera drzwi (w pierwszej komnacie); A BAG OF GOLD – przekup strażnika pilnującego zamku. Gdy jesteś w REBEL'S INN to aby przejść dalej musisz pokazać sznur facetowi. BOTTLE OF WINE – w najgłębszych lochach przekup wartownika za pomocą wina. KEY – klucz do krat. CRUCIFIX – zabija duchy. Jeśli dasz czarodziejowi Magowi

WIZARDS SPELL BOOK, DEAFENED BAT i JUICE OF TOAD, to wyczaruje z nich linkę (TIE). PLOUGHMAN'S LUNCH – daj mnichowi. Na dzwonnicę siedzi nietoperz. Jeśli pociągnie się za sznur to spadnie na dół, ale trzeba mieć rękawice. TORCH – podpal armatę, żeby wystrzeliła potrzebna jest jeszcze kula. A PAIR OF WELLIES – mając takie buty możesz przejść kleistą masę.

SPIKY HAROLD

Atari

■ Naciśnij dziewiętnastokrotnie kombinację SHIFT L – nieśmiertelność. Zbieranie kielichów grozi upiściem. Kulki z człowieczkiem dodają życia.

SPINDIZZY

Amstrad

■ Przed wgraniem gry wpisz: POKE &BF00.&48; POKE &BF01.&41; POKE &BF02.&57; POKE &BF03.&4B; POKE &BF04.&57; POKE &BF05.&49; POKE &BF06.&4E; POKE &BF07.&44; POKE &BF08.&5E; POKE &BF09.&A8; POKE &BF0A.&C9 co spowoduje że gracz zacznie wariować.

Atari

■ CTRL+M – mapa, CTRL+9 – wyjście, CTRL+I – zmiana postaci. CTRL+C – kolor, CTRL+P – zatrzymanie gry.

■ Podczas gry naciśnij: S, SPACE, O, D, A – zatrzymanie upływu czasu, P – pauza, C – zmiana kolorów, I – zmiana bohatera, M – mapa, klawisze kursora – zmiana położenia planszy na ekranie.

SPLITING IMAGE

Amiga

■ Podczas walki z politykiem stań z lewej strony ekranu i poczekaj, aż przeciwnika wykonają bonusowe ciosy.

SPRONG

Atari

■ Przed rozpoczęciem gry wcisnij klawisz odpowiadający numerowi planszy, od której chcesz zacząć.

SPY HUNTER

Atari

■ 1) Po wjechaniu do ciężarówki naciśnij FIRE w drugim joysticku powoduje zostawienie plam benzyny. 2) Jeśli nie chcesz mieć

zerwanego mostu, na rozjeździe zjedź na lewą stronę. 3) Jeśli wjechałeś do ciężarówki, to po wyjeździe z niej możesz skrócić w prawo na pobocze. W ten sposób będziesz netykalny. 4) Za przejazd przez domek, w którym zmieniasz samochód na motorówkę dostajesz sporo punktów.

■ Zaraz na początku gry zjedź na pobocze. Możesz nim jechać dowolnie długo bo nie rozpocznie się odliczanie czasu. Karabinów maszynowych z tyłu samochodu możesz użyć po podłączeniu drugiego joysticka.

■ Kiedy nie masz rakiet, żeby zestrzelić helikopter, zatrzymaj się lub jedź zygakiem.

■ Grając zbieraj wszystkie dyskietki, kopiuje wszystkie pliki i uruchamiaj wszystkie pliki CODE. Teraz, gdy popelnisz seppuku klawiszem ESC i zaczniesz grę od nowa, to na twardym dysku będą wszystkie nagrane wcześniej pliki, a dostęp do kodów otrzymasz uruchamiając program TABLE.

SPY VS SPY

Atari

■ Stawaj z prawej strony podczas walki – wygrasz.

C-64

■ Znajdź pokój z dwoma samolotami na drzwiach. Nad drzwiami zainstaluj pistolet lub kwas i czekaj. Przeciwnik po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów wejdzie do pokoju i zginie. Jego teczka trafi pod szafę. Już prawie wygrałeś.

SPY VS SPY 4

C-64

■ Wejść do igloo by uzupełnić energię.

SPY WHO LOVED ME

Amiga

■ Podczas paury napisz MISS MONEYPENNY – nieskończone pieniądze i życia.

C-64

■ Na drugim levelu, po zakupieniu nowej broni, zamiast jechać główną ulicą skręć w lewo. Wpadniesz do wody i LEVEL 2 COMPLETE.

SS PANZER

C-64

■ Na niebieskim ekranie początkowym naciśnij F3 – nieśmiertelność.

W I N D O W S F H U N

Pluskwy wchodzą przez otwarte Okna.

STACK UP

C-64

■ Naciśnij C w czasie intro TRIAD – nieskończone kredyty. W czasie gry naciśnij F7. Teraz F1 – koniec gry, F5 – zmieniasz spadające przedmioty, F3 – wracasz do gry.

■ Zresetuj grę i wpisz: POKE 37747.173 – nieskończone życie, SYS 36864 – ponowne uruchomienie gry.

STAR DUST

Amiga

■ Kody: 1) BDRAAAAAAGEO, 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN.

■ Kody: 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN. Inne kody: 1) BCQAAAAAGGN, 2) CCSAQAAAAALOO, 3) DDSAQ AASANMN, 4) EDSAQAQTAN KM.

■ Gdy masz 0 żyć i wybuchasz, naciśnij szybko klawisz ESC – ok, 6-8 razy nim zgaśnie ekran. Zamiast GAME OVER będziesz miał 1 statek. Musisz powtórzyć tę operację (bo statek lubi wybuchać) aż do skutku. Gdy zrobisz tak zbyt wiele razy to pojazd znika i musisz grać „po ciemku”.

STARGOOSE

Atari ST

■ Kiedy jesteś w tarapatach, naciśnij kolejno klawisze od F1 do F10.

■ Podczas gry przyciśnij F1 – nieskończona liczba tabliczek.

STAR PAWS

C-64

■ Aby wygrać należy złapać 20 ptaków. Cztery są w opuszczonej kopalni, dziesięć na powierzchni planety a sześć w górach (można się tam dostać po użyciu MATTER TRANSPORTER). W skrzyniach są różne przydatne rzeczy (broń, jedzenie, itp.) Aby wziąć przedmiot należy stanąć przy skrzyni i wcisnąć FIRE, aby go użyczyć trzeba przytrzymać FIRE dłużej.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

PC

■ PREFIX CODE dla USS, MA-SADA w drugim epizodzie: 293391-197736-3829.

STARGLIDER

Amiga

■ Naciśnij BACKSPACE i napisz JS ARGS.

STARGLIDER 2

Amiga

■ Naciśnij BACKSPACE, napisz WE'RE ON A MISSION FROM GOD i naciśnij 1: K – broń.

STARLORD

Amiga

■ Doleć do planety Tetius – wszystko czego zapragniesz.

STARQUAKE

Atari ST

■ Kody teleportów: 1) TABET, 2) HINDI, 3) KWANG, 4) ROKEA, 5) SOLUM, 6) CWORE, 7) KALE, 8) TSOIN, 9) BORNO, 10) SOCHI, 11) FLIED, 12) NICH, 13) LUANG, 14) CHING, 15) DAVRO.

■ Kody do teleportacji: TRAUD, KERNX, WHOLE, MIWIM, SALCO, PENTA, COSEC, Z.A.P, ARTIC, CRASH, QUARK, DELTA, SECON, ATARI, ARGON.

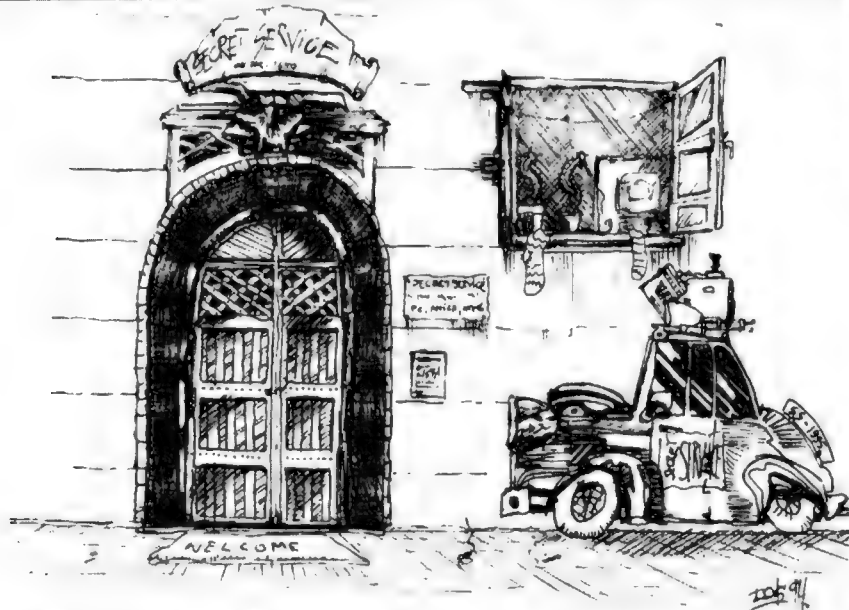
■ Gdy bohater zaczyna migać, naciśnij szybko SHIFT+P i po chwili FIRE. Licznik żyć wskaże 00, lecz w rzeczywistości będzie to 100.

Amstrad

■ Kody: 1 – TALIS, 2 – RALIQ, 3 – ANGLE, 4 – ZODIA, 5 – OPTIK, 6 – QUORE, 7 – UPAZZ, 8 – AMBOR, 9 – KRYZL, 10 – ASCIO, 11 – VOREX, 12 – DULON, 13 – ELIXA, 14 – SNODY, 15 – INDOL.

C-64

■ Kody teleportacyjne: 1 – Z.A.P, 2 – ASTRA, 3 – KAPPA, 4 – SIG-



MA, 5 - HYLIS, 6 - FFNUR, 7 - CHASN, 8 - MALIS, 9 - METRE, 10 - XENON, 11 - COSIN, 12 - PLASN, 13 - OPTIC, 14 - POLAR, 15 - NESON.

Atari

■ Kody teleportacyjne: 1. TRIAD, 2. VERNX, 3. WHOLE, 4. MINIM, 5. SALCO, 6. ATARI, 7. PENTA, 8. COSEC, 9. Z.A.P., 10. ARTIC, 11. CRASH, 12. ARGON, 13. QUARK, 14. DELTA, 15. SECON.

Atari ST

■ Kody teleportacyjne: ADKEA, KWANG, CWORE, BORNO, NICHIA, SOCHI, HINDI, ROKEA, KALED, TSION, LUANG, TABET, SOLUN, DAVRO, FLIED, CHING.

■ Kody do stacji teleportacyjnych. Spectrum: 1) RAMIX, 2) VERROX, 3) TULSA, 4) ASOIC, 5) DELTA, 6) QUAKE, 7) ALGOL, 8) EXIAL, 9) KYZIA, 10) ULTRA, 11) IRAGE, 12) OKTUP, 13) SONIQ, 14) AMIGA, 15) AMAHA. Atari XLXE: 1) DELTA, 2) TRAD, 3) PENTA, 4) KERNX, 5) ATARI, 6) WHOLE, 7) SALCO, 8) MINIM, 9) ARGON, 10) COSEC, 11) CRASH, 12) SECON, 13) ARTIC, 14) Z.A.P., 15) QUARK. C-64: 1) SIGMA, 2) ASTRA, 3) HYLIS, 4) KAPPA, 5) FEMUR, 6) CHASN, 7) MALIS, 8) METRE, 9) XENON, 10) COSIN, 11) PLASN, 12) OPTIC, 13) POLAR, 14) Z.A.P., 15) MESON.

STEEL THUNDER

C-64

■ Klawiszologia: 4 - powrót do kabiny, 5 - działo, 6 - karabin, 7 - misje, 8/9 - mapa.

STEG THE SLUG

C-64/Amiga

■ Kody do leveli: 2) RDNUHC-CMGU, 3) EDOUTICKO, 4) HDPFUVLIC, 5) ODQMFUVLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECGOD-TRHK, 8) NEDGLDVLRL, 9) OEFVHAGHLV, A) PETTHIGLD. CONTROL - następny poziom.

STEVE AUSTIN

Amiga

■ Klawisz S spowalnia tempo gry.

STONE AGE

Amiga

■ Kody: 2. BOVIDO, 3. SIDULA, 4. BIFISI, 5. LOVUHO, 6. BABE-DLA, 7. LUFIDO, 8. HAVULO, 9. LODISE, 10. HIFUHI, 11. DIVI-BI, 12. HEDIDA, 13. DAFALI, 14. HUVESU, 15. DADOHA, 16. SOFOBO, 17. DIVIDE, 18. SIBADI, 19. BEFEDO, 20. SAVOLI, 21. BUDUSU, 22. LIFOHU, 23. BOVIBE, 24. LIDADA, 25. BIFALO, 26. LEVUSA, 27. HADOH, 28. LUFIBO, 29. HIVADA, 30. DODALO, 31. HIFUSE, 32. DIVEHE, 33. SEBIDI, 34. DUFUDI, 35. SUVIBU, 36. DIDUDI, 37. SUFELU, 38. BIVISA, 39. SEDUHO, 40. BEFIBE, 41. LUVUDI, 42. BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45. LIDEBU, 46. HEFODE, 47. DEVOLI, 48. HUDISO, 49. DUFABA, 50. HIVEBI, 51. DADODU, 52. SIFUBA, 53. DEVDODU, 54. SEDILE, 55. BUFAVE, 56. SUVAHI, 57. BIDUDI, 58. LAFODU, 59. BIVILI, 60. LEDASO, 61. BOFAHA, 62. LUVUBO, 63. HUDEDE, 64. LIFILI, 65. HAVUSO, 66. DODIHA, 67. HETUBE, 68. DOREDU, 69. SUHIBE, 70. DUTUBI, 71. SIROLO, 72. DAHUSA, 73. SOTOHI, 74. BERIBO, 75. SOHADA, 76. BUTELO, 77. LUROSE, 78. BIHOHI, 79. LATIBI, 80. HORADI, 81. LEHELU, 82. HOTOSU, 83. DARUHU, 84. HUHOBA, 85. DITIDO, 86. HARABA, 87. DOHADI, 88. SATULO, 89. DOROSA, 90. SAHIBO, 91. BUTABU, 92. SIRADE, 93. BIHULI, 94. LOTESI, 95. BARIDA, 96. LOHUBI, 97. BATIDU, 98. LURULA, 99. HIHE-SO, 100. LITHE.

C-64

■ Jeżeli nie już nie możesz zrobić, naciśnij Q.

STORM LORD

Amiga

■ Podczas ładowania naciśnij lewy przycisk myszy i FIRE. Po rozpoczęciu gry naciśnij SPACJĘ i napisz MNBVC - nieskończone życia: SPACJA oraz L - skipper leveli.

Amiga

■ Wpisanie LET ME WIN pozwoli Ci wygrać.

Atari ST

■ Podczas wyświetlania się opcji wyboru roli, należy wpisać trzy, cztery razy słowo: DRAGON-BRIDGE. Później trzeba grę zatrzymać i nacisnąć klawisz I. Jesteś nieśmiertelny.

STORM SVIIV

Amiga

■ Spuszczaj grę i napisz: NCCB1701NB.

STORM WARRIOR

C-64

■ Przerwij walkę z zielonym straszylem i stań w lewej części ekranu. Kiedy przeciwnik zbliży się, skocz - joy prawo góra - znajdziesz się w następnym etapie.

STORMTROOPER

Amiga

■ Wpisz: JAMES CAMERON na tablicy z wynikami. Teraz F9 - nowe życie.

STREET FIGHTER

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz STREET CHEAT. Podczas gry HELP - skipper leveli.

STREET FIGHTER 1.9

PC

■ Wybierz DHALISIMA i rób cały czas wślizg (dół + FIRE). Zwycięstwo masz zapewnione.

STREET FIGHTER 2

Amiga

■ Ciosy specjalne można uzyskać po prostu naciskając SHIFT.

■ Podczas walki zrób pauzę i napisz 7KIDS. Teraz w opcji dla dwóch graczy, możesz wybrać dwóch takich samych zawodników.

■ Interesujące ciosy: dla CHUN LEE, GUILA, KENA i RYUA - joy w dół, a następnie do góry z wcisniętym fire; dla GUILA, BLANKI, HONDY - odejdź od przeciwnika, a następnie skieruj joy w jego stronę i naciśnij fire.

STREET HASSLE

Spectrum

■ W trakcie walki z trudnym przeciwnikiem stan maksymalnie blisko prawej strony ekranu. Będziesz odporny na ciosy przeciwników.

STREET ROD

C-64

■ Stań dościgu z oponami startowymi do 99%. Na swoim koncie mu-

W I N D O W S P H U N

Psy czolgaja się pod furtkami, software petza pod Windows!

sisz mieć mniej niż 10 dolarów, żadnej zapasowej części i tylko jedno auto. Podczas wyścigu, gdy pójda ci opony – masz około jednego miliona dolarów.

■ Zakładaj się o sto dolarów z VIENNIE – zawsze się zgodzi.

PC

■ Kody: 1) RED, 2) ORANGE, 3) DARK BLUE, 4) PINK, 5) LIGHT GREEN, 6) LIGHT BLUE, 7) DARK GREEN, 8) BROWN, 9) LIGHT PURPLE, 10) ORANGE, 11) GREY, 12) RED, 13) DARK PURPLE, 14) DARK BLUE, 15) LIGHT GREEN, 16) PINK, 17) YELLOW, 18) GREY, 19) LIGHT BLUE, 20) LIGHT GREEN, 21) DARK BLUE, 22) LIGHT PUR-

PLE, 23) DARK GREEN, 24) BROWN, 25) RED, 26) GREY, 27) LIGHT GREEN, 28) ORANGE, 29) DARK PURPLE, 30) LIGHT BLUE, 31) PINK, 32) LIGHT PURPLE, 33) DARK BLUE.

■ Zaraz po rozpoczęciu kup pierwszy najtańszy samochód. W garażu wyjmij z niego silnik i spróbuj spalić auto za 30.000 \$!!! Powinieneś zobaczyć tekst: You are crazy, but I take it!

STRIDER

C-64

■ Naciśnij 1 lub 2 – uzupełnienie energii.

Amiga

■ Naciśnij kolejno: F9, HELP, lewy SHIFT oraz 1; F10 z klawiszami 1-5 – wybór levelu, F1, F4 –

zmiana sekcji levelu i uzupełnienie energii.

STRIKE COMMANDER

PC

■ Kiedy chcesz zbombardować lotnisko (pas startowy), nadleć nań tak jakbys chciał lądować, na małej wysokości i gdy będziesz miał pas w F8 zrzuć Durandale. W pierwszej misji w Andes Mallorca warto spożytkować cztery Mavericki kupione przez Sterna. Działko świetnie rozwała wszystko co na ziemi, a nic nie kosztuje. Aby uczyszyć działa plot (AAA) koloru zielonego zniszcz pobliski radar.

STRIKE FLEET

■ Rosyjską rakietę Kingfish można zniszczyć odpalając kilka rakiet SMIMA w pewnych odstępach czasu. Pewność można mieć jednak tylko używając lasera.

STRIP POKER COVER GIRLS

Amiga

■ Wyrzuć nieletnich z pokoju i wpisz gracza nr 1 jako BLUE.

STRONGHOLD

PC

■ Aby mieć dobrze wyszkolone jednostki, zbierz oddziały w jednym miejscu i przesun piramidę na 100% treningu. Jednostki przesuwają się naciskając pasek pod piramidą (na tym terenie gdzie chcemy je przenieść).

STRYX

Amiga

■ Podczas gry naciśnij HELP + M + E – energia, paliwo i amunicja; HELP + P – otwiera wszystkie drzwi.

STUNT CAR RACER

Amiga

■ Po minięciu pierwszego zakrętu dodaj gazu i przejedź przez rampę z prędkością około 150. Bardzo efektowne!

C-64

■ Po odpadnięciu z wyższej ligi, w menu głównym wybierz czwartą opcję, a z niej REPLAY.

■ Sposób pokonania trzech murów na trasie STEPPING STONES: rozpuść się do prędkości między 14 a 17, potem na każdym murku dodawaj gazu z dopalaczy.

SUBMARINE COMMANDER

Atari

■ Na głębokości 35 stóp żaden myśliwiec cię nie znajdzie, a twoje wyrzutnie są w pełni funkcjonalne.



C-64

■ Klawiszologia: M – mapa, Y – stop, P – peryskop, S – sonar, C – zanurzenie awaryjne, G – wynurzenie awaryjne, N – odwołanie dwóch wyżej wymienionych rozkazów. Rodzaje uszkodzeń: C – stery, I – instrumenty, M – kadłub, E – maszyny.

SUBURBAN COMMANDO

Amiga

■ Kody: 2) PIXIEDIXIE, 3) THOMAS, 4) POSTMANPAT.

SUMMER CAMP

C-64

■ W levelu 2 poświęć wszystkie życia oprócz jednego. Spokojnie poczekać aż skończą ci się energia i daj się pożreć kotu. Od tej chwili jesteś nieśmiertelny.

SUMMER CHALLENGE

PC

■ W kolarstwie możesz wykorzystać drugi ENTER by zwiększyć częstotliwość naciskania (zwiększyć prędkość).

SUPAPLEX

PC

■ Jeśli chcesz etapom nadać status zaliczonych, zmienić swój czas itp. to wyedytuj diskeditorem plik player.lst. Plik podzielony jest na części, z których każda odpowiada któremuś z zapisanych graczy. W pierwszej linii (dla danego gracza) pierwsze pary liczb to imię i czas gry. Eksperymentując można ten czas wybitnie skrócić. Następnie pojawiają się już tylko pary cyfr: 00, 01 i 02. Każda para liczb to jeden level, a ich znaczenie to: 00 – level, w którym cię jeszcze nie było, 01 – level zaliczony, 02 – level ominięty. Najlepiej pozamięniać wszystko na 01 i potem grać na dowolnie wybranym etapie.

SUPERS CAR

Amiga

■ Hasła do leveli: 2) ODIE, 3) BIGC.
■ Jako imiona wpisze: dla pierwszego – WONDERLAND, dla drugiego – THE SEER.

Atari ST

■ Jako imiona graczy 1 i 2, należy wpisać: 1) WALK THE HILL, 2) INWARDS. Masz 99 wszystkich broni.

C-64

■ Imiona, które należy wpisać: HARVEY – level 2, ELLA – level 3.

SUPER COBRA

Atari

■ Aby nie męczyć się przechodzeniem etapów od nowa, po stracie ostatniego życia wcisnąć FIRE, a gra potoczy się dalej.

SUPER FROG

Amiga

■ Jeżeli zabicią staniesz pod grzybem, na drzewie, pod obrazem króla, pod pomnikiem rycerza, pod kołatką, pod latarenką w zamku i będziesz podskakiwał to wylecą monety. Kody do leveli: 2) 477444, 3) 343522.

■ Jeśli chcesz zacząć grę od poziomu PROJECT F to wpisz 837122. Poprawka do kodu – Zamek, drugi podetap. Prawidłowy kod: 446364.

■ Kody do leveli: 1-1) 000000, 1-2) 234644, 1-3) 447464, 1-4) 747822, 2-1) 392822, 2-2) 446364, 2-3) 984448, 2-4) 477444, 3-1) 343522, 3-2) 882311, 3-3) 992334, 3-4) 091332, 4-1) 467464, 4-2) 818234, 4-3) 182394, 4-4) 298383, 5-1) 452234, 5-2) 984841, 5-3) 383772, 5-4) 093152, 6-1) 387211, 6-2) 981122, 6-3) 017632, 6-4) 398112, 7-x) 837122. Zamiast pierwszego dysku wrzucić trzeci – zobaczysz wspaniałe demo.

■ Kolejny kod: 7.1) 387211. Gdy leisz w kosmosie naciskaj ESC – jesteś nieśmiertelny.

SUPER GRIDRUNNER

Atari ST

■ Podczas pauzy napisz PINK-FLOYD-ARE-GODS.

SUPER HANG ON

Amiga

■ Wpisz w High Score: 4H50 lub 75QJ.

SUPER MARIO BROS

C-64

■ Skipper leveli: kombinacja A + R + M + I + N lub A + R + M + N.

SUPER MARIO LAND 2

Pegasus

■ W levelu 1.2 są trzy rury. Gdy „zarłoczny kwiat” się schowa, wskocz na rurę i naciśnij dół – bonus level z wielką ilością monet. W levelu 2.1 starannie rozbijaj

kamienie. Z jednego wyjdzie roślina, po której możesz wspiąć się na górę – bonus level. Uwaga! Aby nie przeskoczyć masztu (level 2.1) bo dostaniesz się do levelu gdzie nie ma i po skończeniu się czasu stracisz życie.

SUPER MONACO GRAND PRIZ 2

Amiga

■ Kody do leveli. USA – BPBY-CYOO, San Marino – WNLW-RVSD, Monaco – DQPT-OTND, Mexico – CQAZ-NPLZ, France – QOLV-XKXA, Germany CXUZ-VZSH, Belgium – MALQ-FKPN, ITALY – VKEL-RISM, SPAIN – UKUI-SPSG, Japan CFCZ-BJNR.

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

C-64

■ Nie bierz kółka z literami L i R – to niepotrzebne. Najbardziej przydatne są: S – strzelanie i SS – super kula. Bronia uaktywnia się spacją.

SUPER SPACE INVADERS

Amiga

■ Na ekranie z opcjami wpisz: KRIS. W trakcie gry klawisz F1 zmienia poziomy.

SUPER STARDUST

Amiga

■ Gdy strzelasz do asteroidów czasami pojawia się symbol sereca. Nie zbieraj go, a pojawi się symbol bomby. Weź ten symbol, a wszystkie asteroidy wybuchną. Kody do gry CISTQAAARFBR, BKSUAAAA-FUY, CGSRQAAAHRS.

■ Kody do leveli: 2) za łatwy żeby podawać kod, 3) CESUQAAAGLM, 4) DFSTQTAHOD, 5) EASSQ-TAAHTP.

Amiga CD-32

■ Kody do etapów: 2) BFRU-AAAAACGB (5 żyć), 3) CGSU-TAARGXO (6 żyć), 4) DHSTVQARHRR (7 żyć), 5) EFSSVQTHQC (5 żyć).

SUPER TETRIS

Amiga

■ Kody do poziomów (gdzie są dwa, trzeba zagrać metodą chybił-trafił). PAGE 1: CHUSKA, BALANCE IS BETTER. P.2) KARANDASH, P.3) WATER CIRCUS, P.4) FRANCE, JUGGLING, P.5) HOP-SCOTCH, P.8) RATS, P.10) ANIMAL ACTS, P.11) CHARLES

W I N D O W S P H U N

WindowError:018 Nienaprawialny błąd. System zniszczony.

HUGHES, P.12) CHEKHOV, P.13) CANADA, P.14) PANTOMIME, TOLSTOY, P.15) PIED PIPER, HORSES, P.16) REDHEAD, P.19) SLACK WIRE WALKER, P.20) FUNAMBULIST, MUSIC, P.21) SKOMOROKHI, ANATOLY, P.22) ELEVEN, VITALY LAZARENKO, P.23) DUROFF STREET, FUTURISM.

SUPERCARS

Amiga

■ Wpisz się na początku jako RICH lub: HARVEY – poziom 2. – lub ELLA – poziom 3.

SUPERCARS 2

Amiga

■ Należy wpisać się, jako Player 1: I WALK THE HILL, jako Player 2: INWARDS – 99 żyć i bron.

■ Przed rozpoczęciem gry napisz HARD DRIVING – more money. Imiona graczy: 1. WONDERLAND, 2. THE SEER – nieograniczona ilość broni i zapewniona kwalifikacja.

■ Wpisz się jako RICK lub ODIE – więcej kasy.

SUPREMACY

Amiga

■ Przepis na szybką i dużą forszę: 1) Zaczekać aż w magazynie będzie jakieś 3000 T żywności; 2) Obniżyć podatki do zera; 3) Odczekać aż ilość żywności spadnie do 2000 T; 4) Podnieść podatki do 100%; 5) Utrzymać pracę fabryki żywności. Ludzie zaczną się wynosić, ale bardzo powoli, a płacić będą nieprzeważnie dużo.

C-64

■ Planety: wulkaniczna – wróg umieszcza tam MINING, zielona – możesz tam zdobyć statki wojenne, śnieżna (nie mylić z lodową) – wspaniała do produkcji żywności. Jeżeli wróg ma zdolności telepatyczne to atak musi być niespodziewany. Ustal kurs jak najdłuższy i niespodziewanie wyhamuj nad wybraną planetą. W większości przypadków wróg nie zdąży wycofać statków i przysłać posiłków.

■ Ustawienie wysokości podatków na 40% spowoduje zerowy przyrost ludności. Przydatne przy problemach z wyżywieniem.

SWAT

C-64

■ Do ukończenia pierwszego etapu potrzeba i wystarcza dojść do

skrzyżowania, wycościć wszystkich i zastrzelić gościa w masce.

SWITCH BLADE

Amiga

■ Kod do ostatniego levelu gry CHROME: AUDIO.

■ W tabeli HS napisz POOKY. Następnie klawisze 1..5 – zmiana levelu. Na planszy tytułowej napisz LEVELn (n – numer levelu, na którym chcesz się znaleźć) lub CHROME – nieśmiertelność.

■ Kody: 5) CLOUD, 10) EARTH, 15) CHESS, 20) VENUS.

SWIV

Amiga

■ W czasie gry wpisać PNCC-1701 weisnąć RETURN – nieśmiertelność gwarantowana. Naciśnij HELP podczas wybierania pojazdów – sterowanie samochodem joy-em. Na początkowe pytania odpowiadaj SILKWORM – dodatkowe życia i inne ułatwienia.

JESTEM NOŻOWNIKIEM.
JESTEM WIATREM CO DZIAŁAŁE
W POLU, CZYSTYM ŻYWIEM
SMAGNĄCYM NAZĘ CZŁOŁA.
JESTEM AMIGOWCEM!



3/20/85

Atari ST
■ Podczas pauzy napisz: NCC-1701 lub NCC1701 i naciśnij RETURN – nieśmiertelność.

Amstrad

■ Aby otrzymać bonus musisz rozwiązać coś naprawdę dużego.

C-64

■ Naciśnięcie podczas gry klawisza H, a następnie CLR da nieskończenie wiele żyć.

SWORD OF SODAN

Amiga

■ W High Score wpisz się jako NANCY to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

SYNDICATE

Amiga

■ Gdy podczas gry ubywa ci amunicji wcisnij A, gdy energii – E.

■ Jako nazwę kompanii wpisz: MARKS TEAM. Wszystkie bronie i 100.000.000 gotówka.

■ Nazwy kompanii: NUK THEM – start w dowolnie wybranym kraju, OWN THEM – wszystkie kraje są twoje, MARKS TEAM – wszystko wynalezione, WATCH THE CLOCK – czas płynie szybciej, ROB A BANK – masz 10 mln \$.

PC
■ Cierpliwi, mający już nieco zdobytych terytoriów, mogą wzbogacić się zostawiając na godzinkę (lub dłużej) włączoną grę. Działa także z AMERICAN REVOLT. Ponadto w grze działają klawisze F3 – stopniowe przyspieszanie tempa akcji i F4 – stopniowe zwalnianie tempa akcji. Skutek odczuwalny jest dopiero po kilkukrotnym wcisnięciu klawisza.

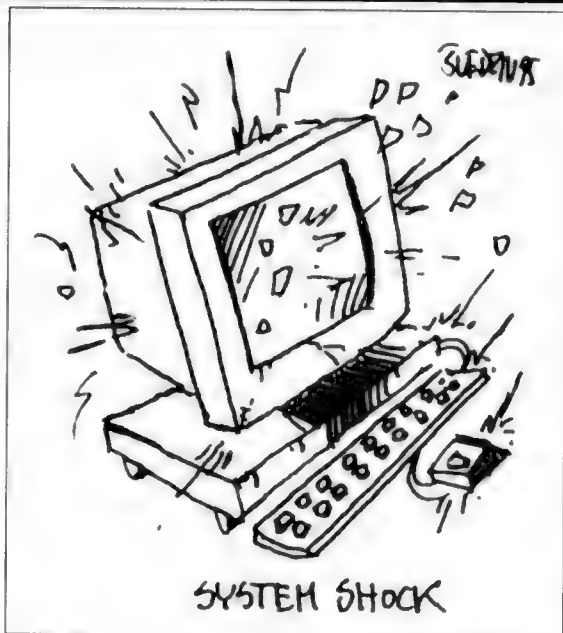
■ Kilka przydatnych informacji operacyjnych: Przerywając misję (ESC) nie musisz ponownie przeładowywać broni. Ludzie zwerbowani przy użyciu Perswadatora (PERSUADERTRON) podnoszą broni poległych i stają po twojej stronie. Do werbowania agentów potrzebny jest Perswadator i Karta Dostępu (ACCESS CARD).

■ Ustalając zerowy podatek poprawiasz nastroje społeczne. Jedną apteczką (MEDIKIT) może uzdatnić wszystkich agentów. Klikając myszą pomiędzy agentów, rozstawiasz ich symetrycznie wokół wskazanego punktu. Serią z karabinu możesz zatrzymać samochody.

■ Możesz zdobyć wóz policyjny – wystarczy jeden strzał z lekkiej broni i następnie trzeba wystrzelać wychodzących policjantów. Wozem policyjnym można jeździć po mieście niemal niepostrzeżenie. Jeśli jednak zaczniesz strzelać z samochodu, można uważać się za namierzonego przez policję i agentów w mieście.

Amiga

■ Jeśli możesz werbować agentów, rób to zamiast do nich strzelać. Każdy zwerbowany agent powyżej 18. uznawany jest za martwego! Po co więc marnować amunicję.



PC
■ Jako nazwę swojej firmy wpisz: TO THE TOP. Max. funduszy i wszystkie wynalazki, możesz atakować dowolny region. Inne nazwy to: ROB A BANK – daje 100 mln \$. NUKE THEM – wskrzesza zabitych agentów. WATCH THE CLOCK – przyspiesza zegar. COOPER TEAM – otrzymujesz super agentów. DO IT AGAIN – ? Jeżeli chcesz zregenerować energię podczas gry, wskaźnik w okienku Adrenaline przesuń do końca w lewo. Aby zwerbować wrogięgo agenta lub policjanta, musisz mieć jednego zwerbowanego cywila.

SYSTEM SHOCK

PC
■ Kod do drzwi z klawiaturką na pierwszym poziomie: 451. Wpisz na klawiaturze dużymi literami: ELECTRONIC ARTS. Nieśmiertelność. Energii ciągle brak a chodzenie w osłonie zużywa ją w zaskakującym tempie. Skończy się to gdy zdobędziesz TURBO MOTION BOOSTER V2. Włącz do-

wolną wersję LANTERN, SENSE-ROUND, INFRARED lub SHIELD. TURBO MOTION BOOSTER ustaw, za pomocą ikony ITEM na V1. Włącz ją (druga ikona od dołu z prawej strony) i wyłącz a pobór energii spadnie o 100 jednostek. Jeśli pobór jest większy od zera to włącz i wyłącz wrotki. Kody występujące na poziomach trudności 2 i 3: LEVEL 1: Laser override – 199. Wyjście z chirurgii – 451, zbrojownia – 705. LEVEL 2: produkcja robotów – 623, LEVEL 3: magazyn – 838. Aby wejść do MAINTENANCE ROOM należy na RETINA (soczewka) CHECK użyć głowy z pokoju poprzedzającego korytarze za zamkniętymi drzwiami znajdujące się na zachód. Relay (na zachód) – 428. LEVEL 6: drzwi – 711.

TAC TIC

Atari
■ Kody: MENTOS, MARZENA, LEVEL UP.

TACTIC

■ SPACE – korkociąg.

C-64

W I N D O W S P H U N

This virus requires Microsoft Windows.

TAI CHI TORTOISE

C-64

■ Korek – należy zatkać wieloryba, Krzyż – zostaw w pomieszczeniu z ruszającymi się rzeczami, Sztuczne Ognie – zostaw na miejscu jaja (zabijesz smoka), Kubek – zalej ogień, Moneta – przepuk karatekę, Spirala – zostaw na miejscu haka.

TAJEMNICA STATUETKI

PC

■ Gdy grasz w Nicei na automatach wcisnij F7, a ominiesz grę wygrywając.

■ Odpowiednie proporcje drinków podawanych w barze: GIN – 2, EL PRESIDENT – 3, CUBA LIBRE – 2, ULYSSES – 2, PIWO – GENUINE DRAFT.

■ Upij turystę w porcie i zabierz mu łomtek. Otwórz ją. Masz soczewkę, z którą idź na plac przed kinem. Użyj jej na rabacie – masz robaka.

TARGHAN

Amiga

■ Kody do leveli: 5) 88530, 10) 07274, 15) 86720, 20) 14278, 25) 72861, 30) 81093, 35) 36338, 40) 47672, 45) 98488.

TANIUM

Spectrum

■ Ustawienie kosmolotu w prawym górnym rogu daje niezniszczalność.

TANKS

Atari

■ Najłatwiej atakować czołg z tyłu, bardzo rzadko się obraca.

TANY SKWEES

Amiga

■ Kody: 000) ADJOACES, 010) TANGUILI, 020) OCTOGLAB, 030) COCKSTUM, 040) NONHMISC, 050) COBEGALE, 070) PORTCARO, 080) NICK-MAST, 090) BADIVELL, 100) MUADDIB

TAPPER

C-64

■ POKE 15889,165 nieśmiertelność.

TARGHAN

Amstrad

■ Kody: 116) VALLE, 166) PUEBLO, 233) EDENGARHN, 214) LAS, 237) CASTILLO, 312) REPENTE, 432) JUGAR, 436) JOY-STICK

■ Naciskając kolejno klawisze F1..F9 stajesz się nieśmiertelny.

■ F6 – uzupełnienie energii, F9 – nieśmiertelność.

TARKUS 2

Atari

■ Kody do leveli: A) HELLO, B) HULL, C) SCREEN, D) ATARI, E) SHOES, F) SOCKS, G) CRE-DIT, H) BLOCK, I) WATER, J) EARTH, K) CRIME, L) DUSTER, M) TOWEL, N) BRAIN, O) NI-CE, P) PURPLE, Q) RECORD, R) DOLAN, S) GREEN, T) STRIPE, U) GRATE, V) BITTER, W) DI-GIT, X) SALAD.

TASK FORCE 1942

PC

■ Gdy grasz Amerykanami w scenariusz kampanijny (GUADALCANAL CAMPAIGN), nie wahaj się i nie oszczędzaj okrętów tylko wysyłaj wszystkie wojska jakie masz (z zaopatrzeniem), od razu na GUADALCANAL. Gwarantuje ci to szybkie i zwycięskie zakończenie kampanii.

TAU CETI

Amstrad

■ Po wgraniu gry napisz HELP.

TEMPEST

Amstrad

■ Kiedy pojawi się napis PRESS ENTER TO START naciskaj Q. Będziesz mógł wybrać dowolny level od 1 do 100. Po dokonaniu wyboru wcisnij ENTER.

TENNIS MANAGER

C-64

■ Jeśli twój zawodnik ma kontrakt, to musisz zagrać w co najmniej ośmiu Grand Prix, byś mógł w następnym roku grać dalej.

TERMINAL VELOCITY

PC

■ W czasie gry wpisz: TRIGODS – niezwykłość, TRISHLD – osłony, TRINEXT – następna misja, TRIHOUR – hover pad, MANIACS – dopalacz, TRISCOPE – oscyloskop, TRIBURN – „Terminal Velocity”, TRFRAME – licznik, 3DREALM – dodaje broń, TRHIR [1, 2, ..., 9, 0] – rodzaje broni.

TERMINATOR 2

Atari ST

■ Zatrzymaj grę, naciskaj kolejno F1..F10, wróć do gry naciskając FIRE. Od tej chwili ESCAPE – inny etap.

PC

■ Na pierwszym poziomie trzymaj joy'a w dół tak długo aż T1000 wystrzeli wszystkie swoje naboje.

■ Pierwszy etap można przejść następująco: zanim skończy się wgrzywać wcisnij SPACE BAR i trzymaj

cały czas. Wynikiem tego będzie wystrzelenie T1000 z ekranu i przejście do następnego levelu.

■ Kody top/bottom: 1. 6334/5705, 2. 9961/2295, 3. 4827/5436, 4. 3902/5447, 5. 1869/9894, 6. 4664/7711, 7. 6868/8723, 8. 9741/3035, 9. 1842/9040, 10. 3942/6729, 11. 3548/4966, 12. 7376/5537, 13. 2082/4833, 14. 4639/930, 15. 2306/5021, 16. 6270/5929, 17. 5097/9161, 18. 4031/1150, 19. 3430/8909, 20. 9758/6422, 21. 9655/6359, 22. 6483/4041, 23. 3602/9374, 24. 4596/8281, 25. 4734/1999, 26. 4932/1024, 27. 3751/3(9.8)240 – to nie pomyłka, 28. 6198/9944, 29. 6049/2250, 30. 9577/9(8)326 – j.w.

TERMINATOR RAMPAGE

PC

■ Współrzędne punktów na mapie, w których znajdują się karty identyfikacyjne dla danych leveli (nr levelu, X/Y): 4) 52/22, 5) 19/23, 6) 8/76, 7) 15/67, 8) 79/41, 9) 62/7, 10) 44/53, 11) 62/88, 12) 45/45, 13) 77/69, 14) 22/41, 15) 16/6, 16) 97/92, 17) 1/59, 18) 56/37, 19) 35/34, 20) 84/3, 21) 44/23, 22) 45/47, 23) 64/55 i 52/88.

■ Współrzędne punktów, w których znajdują się przejścia do następnych leveli (nr levelu – X, Y): 1) 97, 60; 2) 28, 57; 3) 82, 11; 4) 4, 41; 5) 74, 21; 6) 2, 80; 7) 72, 87; 8) 29, 5; 9) 72, 98; 10) 74, 42; 11) 49, 92; 12) 98, 46; 13) 46, 71; 14) 82, 65; 15) 79, 45; 16) 24, 52; 17) 52, 97; 18) 1, 67; 19) 97, 35; 20) 1, 34; 21) 61, 97; 22) 1, 2; 23) 2, 64; 24) 39, 1; 25) 76, 2; 26) 76, 97; 27) 1, 37; 28) 48, 88; 29) 11, 42; 30) 89, 98; 31) 14, 78; 32) META NODE + Kiepskie demo.

TEST DRIVE

C-64

■ Klawisze: D – wyświetlanie skrzyni ON/OFF, V – prędkość i obroty ON/OFF.

■ Kiedy ściga cię policja, zjedź na lewy pas.

TEST DRIVE 2

Amiga

■ AERF – super przyspieszenie i świetne hamulce. GASS – przeniesienie do stacji. GASST – przenosi do stacji z super czasem.

Atari ST

■ Podczas gry napisz GAS – nie musisz tankować.

TEST DRIVE 3

PC
 ■ F1 – zmiana skalę obrazu, F2 – zmiana dokładności grafiki (przydatne przy wolnym procesorze), F10 – replay od ostatniego rozbiicia, CTRL E – dźwięk silników ON/OFF, CTRL Q – dźwięk ON/OFF, CTRL J – kalibracja joysticka, CTRL K – włączenie klawiatury, CTRL P – pauza.

■ Każdemu pierwszemu samochodowi na każdej trasie można przelecieć przez szybę.

■ Możesz zjechać z trasy i poganiać się z pociągiem. Nic nie daje poza frajdą.

TEST DRIVE

Amiga
 ■ Kombinacja klawiszy A+E+R+F powoduje zwiększenie liczby żyć.
 ■ Podczas skrętu trzymaj wciśnięty FIRE – nie rozbijesz się.

C-64

■ Na czwartej trasie możesz uciec policyj tylko raz, w przeciwnym razie zrobisz blokadę.

PC

■ Łatwo się zorientować, czy jedziesz w dobrą czy złą stronę: znaki muszą być zawsze po prawej.

THAI BOXING

C-64

■ RETURN – włącza/wyłącza muzykę, INST/DEL – menu, C = – pauza.

THAURUS

PC

■ Kody. Wielkość liter, znaki zapytania, wykrzykniki, kropki, odstęp między wyrazami i podobne detale mają znaczenie! Kody nie zawierają błędów (np. do planszy 15 naprawdę trzeba wpisać „zębny”). 1) beżebny krokodyl, 2) hub-551, 3) Arrakis, 4) tost, 5) walk away, 6) perpetuum mobile, 7) wyszedłem do sklepu!, 8) jajco, 9) highlander, 10) wesołe krasnoludki, 11) Litwo! Ojczyzno moja, 12) dzika kaczką, 13) a może by tak..., 14) ździebelko trawy, 15) zębny krokodyl, 16) zero po minusach, 17) ja tu tylko sprzątam, 18) Pan Twardowski, 19) November Rain, 20) Silarion, 21) Leonardo da Vinci, 22) weź mnie żywcem, 23) Interfejs równoległy, 24) nie nudzisz się?, 25) Guns & Ro-

ses, 26) spróbuj tego, 27) datalife-plus, 28) dwadzieścia osiem, 29) rtyv4ch8kv3acd23hj8p, 30) homo divinus, 31) homo determinatus, 32) bez aluzji!, 33) czyżbyś się zmęczył?, 34) astronomi and trade, 35) na początku był ibm, 36) qwertyuiopasdghijklz, 37) ja już nie mogę!!!, 38) 3 art team to my!, 39) homo saple – czyż nie?, 40) 1237*4523=5594951, 41) kryształowa kula, 42) Chicago Bulls, 43) kryształowa kula 2, 44) kompletna kaszana!, 45) Indigo 2, 46) pentium, 47) Apple, 48) myślisz więc jesteś!, 49) prawie, prawie, 50) Poziom 1, 5f) Jeszcze grasz?, 52) Baggins, 53) Colani!, 54) Asurualp III, 55) No problem!, 56) Nie ma jak symetria!, 57) Muad'Dib, 58) Gazeta Wyborcza, 59) It's easy!, 60) Easy up side down!, 61) To samo razy 4, 62) Dasz sobie radę?, 63) F-15 Strike Eagle, 64) Bubble Double, 65) Vincent van Gogh, 66) 1974.03.01, 67) 1974.03.01 part two, 68) ..., 69) dsghert345rwt33e324

THEATRE EUROPE

Atari

■ Kod do użycia broni chemicznej: CAPITAL CITY.

■ Kod do wyrzutni rakiet – MID-NIGHT SUN.

■ Posiłki przydzielaj tylko dwóm, trzem wybranym jednostkom.

THEME PARK

Amiga

■ Wciśnij ALT i napisz: WKLCDNKSTIUQVAB. Plus 50005

PC

■ Na początku gry do NICKNAME wpisz THEMEPAR. 16 milionów kasy. Po rozpoczęciu gry użyj z górnego menu, opcji RESTART GAME. Gra rozpocznie się od nowa ale będziesz miał dwa razy więcej wynalazków i dwa razy więcej K.

■ Wpisz się w SETUP NEW THEME PARK jako: HORZA. Teraz: CTRL + C daje ci gotówkę (kredyty), ALT + Z udostępnia wszystkie rodzaje urządzeń, CTRL + Z udostępnia wszystkie rodzaje sklepów. Gdy rozpocznie się strajk, F8 rozpocznie natychmiast negocjacje.

Klawisz 8 wznowia negocjacje z dostawcami.

■ Na początku gry jako swoje imię wpis DEMO, a będziesz miał rozbudowany park, pełno kasy itd. itp. Forsa ukryta jest w pliku nagrania na dziesiątym bajcie. Liczby dodatkowo zapisywane są w trzech bajtach, a ujemne w czterech, dlatego by mieć 16M trzeba wpisać trzy razy FF i dwa zera. Nagrania znajdują się w podkatalogu SAVE w plikach TW\JPSEUDONIM.GX, gdzie x to numer nagrania.

THINK CROOS

Amiga

■ Klawisz F10 w czasie gry przenosi o poziom wyżej, natomiast HELP rozpoczyna poziom od nowa. Po GAME OVER naciśnij G lub M lub U, a rozpoczniesz grę od levelu, w którym skończyłeś.

■ HELP – odtwarza ustawienie początkowe (2 razy), F10 – przejsz planszy (tylko 1 na danym poziomie, później działa jak pauza).

C-64

■ H – ponowne ułożenie planszy (działa dwa razy na każdym levelu), N – przenosi poziom wyżej, BACKSPACE – klocki wybuchają.

PC

■ CUSTOM, MASTER, FUTURE, DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOPEE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, FINKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECADE, ARMADA, ESTATE, GOPHER, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG.

THINKER

Atari

■ Kody do kostki Rubika: 1) CEPHEUS, 2) AQUILA, 3) LACERTA, 4) MUSCA, 5) ORION, 6) CRUX, 7) TELESCOPIUM, 8) CYGNUS, 9) LUPUS, 10) OPHICHUS, 11) PISCES, 12) TRIANGULUM, 13) FERRATUS, 14) PEGASUS, 15) ATARI 130XE.

■ Kody – układanka: 1. 81921638432768, 2. CCM 8.0, 3. SPIDER 2.0, 4. NITRIC 1.0, 5. TRACER 2.0, 6. SYSTEMIK 2.0, 7. 1991 TANKS, 8. PHOENIX, 9.

W I N D O W S P H U N

Czy stukłeś już dzisiaj Okna?

HYDRUS, 10. S.C."KOBER", 11. PAZIU, 12. LESZU, 13. PEPE, 14. TOMKO, 15. OPACUSY; kostka rubika: 1. CEPHEUS, 2. AQUA, 3. LACERTA, 4. MUSCA, 5. ORION, 6. CRUX, ostatnia plansza: ATARI 130 XE.

THRUST

Atari

■ Klawiszologia: START – napęd, SELECT – strzał, OPTION – wiązka chwytająca (służy do pobierania paliwa), Z/X – lewo/prawo.

THUNDER BLADE

Amiga

■ Wpisz do tablicy High Score słowo: CRASH. Teraz klawisz HELP przenosi do następnego levelu.

THUNDER JAWS

Amiga

■ Mysz w lewym porcie. Przyciśnij lewy klawisz myszy i S. Od tej pory prawy przycisk myszy – skiper leveli.

THUNDERBIRDS

Atari ST, Amiga

■ Hasła: 2. RECOVERY, 3. ALOYSIUS, 4. ANDERSON.

THUNDERBLADE

Amiga

■ Do tabeli HIGH SCORE wpiszesz jako CRACK; HELP – skipper leveli.

C-64

■ POKE 4159.255 (255 helikopterów) i SYS 4096.

THUNDERHAWK

C-64

■ Hasła do leveli: 2) BACKROOM, 3) CANARY, 4) FUNPOLE, 5) OO ERR, 6) NOT ARF, 7) OBVIOUS, 8) STEVE, 9) CHANNEL, 10) BANANA, 11) RELIEF.

TIE FIGHTER

PC

■ Kody: 4) ARDENT, 5) AUDACITY, 6) COLOSSUS, 7) COVERAGEOUS, 8) DEVASTATION, 9) EMPEROR, 10) EMPEROR'S WILL, 11) FORMIDABLE, 12) FURIOUS, 13) GLORY, 14) HARPAGO, 15) HARDAX, 16) ILLUSTRIOUS, 17) IMPERATOR, 18) INDORLITABLE, 19) IMPLACABLE, 20) INFLEXIBLE, 21) LIGHTING, 22) MAGNIFICENT, 23) MAJESTIC, 24) MONARCH, 25) MONITOR, 26) PROTECTOR, 27) RENOWN, 28) RESOLUTION, 30) TRIUMPH.



■ W katalogu MISSION podane są wszystkie misje, wystarczy pozamieniać nazwy plików.

TIGER MISSION

C-64

■ Połóż coś na klawiszu RUN/STOP – ułatwia grę.

■ Podczas wyświetlania ekranu początkowego jednoczesne naciśnięcie klawiszy CTRL, C=, Z, Q, L, I, K ułatwi grę.

TIGER ROAD

C-64

■ Po uruchomieniu wcisnąć RESET. Następnie wpisać SYS 2064 – nieśmiertelność.

TIME MACHINE

Amiga

■ Wpisz: DIZZY do HIGH SCORE. Spróbuj nacisnąć także A i S. Klawisze F1 i F2 zmieniają levela.

TINY SKWEELS

Amiga

■ Kody do leveli: 1) ADJUCES, 2) GASIANDI, 3) GROIDEKN, 4) RESTUSHA, 5) ENTRLACO, 6) BOTCREPA, 7) OCTOANVA, 8) COADSUPP, 9) RAWBSKIT, 10) TANGVILI, 11) DENAJAIN, 12) VAMBTHEA, 13) UNPASUBO, 14) LANDPAPY, 15) PREPAND, 16) NIFESAILO, 17) BROICINDI, 18) BUSKPULI, 19) LOGIMARA, 20) OCTOGLAB, 21) TRISEMES, 22) CONVJEHO, 23) RENDCLIN, 24) NEGAPOPLY, 25) PETRACCE, 26) SPONENCR, 27) LAZYHOMI, 28) HENDOUTH, 29) PAPYEP, 30) COCKSTUM, 31) ETHIGANG, 32) INLADONC, 33) INTEASSA, 34) MASTWOOD, 35) ABROINST, 36) BACKBANA, 37) ECLOWHIP, 38) GROIMPO, 39)

CUBACUBA, 40) DECDROL, 41) SIMPUNDE, 42) UNHUSCHO, 43) LEGAMURA, 44) ANIMATE, 45) LAUGMAGE, 46) PALSIDYSS, 47) BROCCREVE, 48) PORRUND, 49) UIGUAPER, 50) NONHMISC, 51) PERUSMIT, 52) DYSSDEKN, 53) DIURGASI, 54) ODOCAUS, 55) PEASANCH, 56) URORDEFE, 57) SVBBPICK, 58) RULASCAR, 59) NODUOOPH, 60) COBEGALE, 61) TROLTACS, 62) PEASVAMB, 63) XYLOWIRE, 64) SCUIMINT, 65) EUGERUNE, 66) ERUPLOT, 67) MARICONK, 68) NURSHISP, 69) SNOBHO, 70) PORTCARO, 71) CHARGEDA, 72) UNNEPOWS, 73) POONROMA, 74) PREAPREP, 75) SAILZON, 76) ISOSNURS, 77) HENDWOOD, 78) AGONUPSN, 79) LANDDINY, 80) NICKMAST, 81) PICKROLL, 82) OUTSSPT, 83) KALAACCE, 84) TELORULA, 85) WORKLAUD, 86) GRAIPLA, 87) POLOOCT, 88) REPADETA, 89) FELDUNFO, 90) BADIVELL, 91) PATIBEEF, 92) TITASAVC, 93) PUPIUNPR, 94) MASTERUP, 95) QUARFELD, 96) GRIFIDE, 97) WHITUNNI, 98) DOWNSUN, 99) UNLIISOP, 100) MUAD DIB.

TINY TOON ADVENTURES

Pegasus

■ Na gościa z deskorolką trzeba naskakiwać, a przed kochającą cię panienką należy uciekać aż pokaże się EXIT.

TIRES

Atari

■ Po przejechaniu przez grad spadających kokosów zbliż się możliwie najszybciej do prawego końca ekranu. Wtedy po dotarciu do jeziora będziesz mógł skakać po wodzie – dzięki temu smok nie cię nie zrobi i będziesz mógł wjechać do jaskini. Przed wystartowaniem, kiedy komputer pokazuje fragment poprzedniej gry, naciśnij SELECT – wybór levelu początkowego klawiszami 1-4. Następnie OPTION – wybór liczby graczy.

TITAN

Amiga

■ Kody: 1. J4JMKR, 2. HBHCHC, 3. 4492LI, 5. 240ITO, 6. 01LO38, 7.

04KJOB, 8. 198075, 9. OVR70, 10. H67JR1, 11. 04JBR8, 12. RDL89G, 13. B8JLJ4, 14. DNEB08, 15. TMV281, 16. LO9U3H, 17. 9HITQ, 18. UKUTB8, 19. 01HFJO, 20. 1R7DCG, 21. V30906, 22. 4P4192, 23. 40RSH, 24. E4DBQP, 25. LFPOBO, 26. 1H9615, 27. MOBOVP, 28. B9HH22, 29. RN4RH9, 30. BG6W61, 31. 1W1440, 32. 044080, 33. E396V3, 34. 740330, 35. 2L41H1, 36. SGOWOO, 37. 48H093, 38. FU5HJ9, 39. OGU9P1, 40. 294JBH, 41. B60850, 42. P810B9, 43. KWOME, 44. HC6YS8, 45. 900PNO, 47. OOB110, 48. HOO1OK, 49. IS4LOF, 50. D80N6D, 51. 3010LH, 52. K47OMT, 53. 09UPW9, 54. OVE032, 55. L29RHL, 56. 60RROR, 57. H95LIT, 60. 9LQHVU, 61. HC932F, 62. 117938, 63. 6048HG, 64. 4F039H, 65. VOM05V, 66. CO1FHT, 67. OS4500, 68. 2U4B05, 69. CF6B71, 70. 88H102, 71. H844C3, 72. 005HOR, 73. NOTON8, 74. OD8V01, 75. AH3HD8, 76. TIDD12, 77. 43L6TV, 78. 8HH0H3, 79. 11IS78, 80. OIP4GO.

TITANIC BLINKY

Amiga

■ Wpisz w trakcie gry: PARTY-MIX, a otrzymasz nieśmiertelność.

C-64

■ Najpierw rozwał wszystkie kulki na pokładzie i pozbieraj powstałe z nich nuty. Idź do kominu i weź mapę. Zeskocz po lewej stronie, wejdź do wcześniej zamkniętego pomieszczenia. Zabij glizdy i pozbieraj części do łodzi podwodnej. Po ukazaniu się jej obrazka wskocz do wody i pozbieraj wszystkie klucze. Teraz wynurz się wzdłuż łańcucha kotwicy. Wejdź do włazu. Ustaw strzałami kółka tak, aby naboj wystrzelony z lufy cię trafił. W ten sposób wchodzić do śluz (od lewej): czwarta, druga. Po wejściu do nich idź w lewo i zbieraj uzupełniacze energii. W drugiej śluzie znajdź pistolet. Teraz wejdź do trzeciej śluzi i zabij ducha.

TITUS THE FOX

Amiga

■ Kody: 1. 2625, 2. 8455, 3. 2974, 4. 4916, 5. 1933, 6. 0738, 7. 2237, 8. 5648, 9. 6390, 10. 8612, 11.

4187, 12. 1350, 13. 9813, 14. 5052, 15. 2045.

■ Szesnasty kod: 2578.

PC 386

■ Kod do ósmego etapu: 8756.

Amstrad

■ Kody: 1. CE7E, 2. 0100, 3. B682.

PC

■ Żeby zabić faceta z dwuręczną kataną (na levelu 5), należy: 1) Wziąć jedną ze skrzynek, 2) Wskoczyć na ruchomą kładkę, 3) Poczekać aż lisy znajdzie się pod tobą i dać FIRE i DÖL, 4) Powtórzyć punkty 1-3 aż do skutku. Tajne przejścia: Level 1 – drzwi koło garażu (widać dwa pojemniki z benzyną (GAS)). W drzwiach DÖL i po płytkach na sam koniec. Level 3 – jeśli nie wzięłeś dywanu, to przy murze z pijakiem stań na niebieskiej kładce i naciśnij DÖL. Po długiej wędrówce wyjdź z punktu 1-3 strony muru. Level 4 – Po drugim przejściu przez kanał idź do oporu w lewo. Zbieraj energię nawet gdy masz jej 100% – dodatkowy bonus.

■ W psy, ludzi itp. możesz rzucić skrzynekami, butelkami itd.

TOBRUK

C-64

■ Wyłączenie walk zmniejsza szanse Niemców na zwycięstwo.

TOKI

Amiga

■ Podczas gry wpisać KILLER nieskończona liczba żyć; F1-F7 – wybór levela, F8 – zakończenie gry, N i R obracają obraz. Prawy „Amiga” – następny level, lewy zmienia strzałę.

Atari ST

■ Podczas intro, kiedy zły czarodziej zmienia bohatera w małpę, naciśnij ESCAPE i napisz POORTOKI. Następnie F1-F6 – wybór levelu.

Amiga

■ W czasie gry wpisz: JER.

TOLTEKA

C-64

■ Naciśnij CTRL+C. Ta kombinacja przenosi o 1 level.

TOMAHAWK

C-64

■ Stojąc na lotnisku z włączonymi silnikami włącz mapę (M). Klawi-

W I N D O W S P H U N

OS/2: Połowa systemu operacyjnego.

szami 5.8 możesz poruszać się na mapie.

Atari

■ Po wywołaniu mapy (M) można poruszać się po lotniskach naciskając klawisze numeryczne.

TOP CAT

Spectrum

■ Puszki i skórki od bananów wrzucaj do kosza.

TOP GEAR 2

Amiga

■ Dopalacze dla Player 1 – Spacja. Dopalacze dla Player 2 – szybkie naciśnięcie FIRE. Kody: 11) QD5139TQ+PQCFGW8%632GG – Skandynawia 136 tys 5: 12) +N957H6G#9YDGHYCB743HH – Ameryka Południowa, 172 tys.: 13) 7J735W9HHRPMPQ6LJS#9QQ – Hiszpania, 202 tys.: 14) LTF%CC%YYMST%N#9YTR++

Szwajcaria: 15) PG#68BVV98L J|T7ML+|RR – USA. Kody 1-10 zamieszczone były w SS'25.

■ Kody: 1) 272VY+P%W\$|M8H#VF|98PP – zaczniesz grę od drugiego świata z 28 tys. gotówki, 2) LC|8#MLWDP|BFGPYF%11 – trzeci świat z silnikiem lepszym o 50%, 3) LG|8#YTHU|T|+H%HQ+|RR – Egipt, 4) YNHL5YW#|492B#FG+1YDD – Francja, 5) 5B+|6+49H|CFBWLP#76MM – Niemcy, nowa skrzynia biegów i silnik za 80 tys (najlepszy), 6) 7FD+BY936YP2WNC\$41YDD – Grecja, szybkie turbo, 7) 673W15DQEP9J%3HG|87NN – Indie, 8) QWRM-PD|8#CT5D|WCB743HH – Irlandia, dodatkowe wzmocnienia samochodu, 9) 4TPJM|PJ8N7|YDRS|3YWCC – Włochy, posiadasz konto 30 tys. 10) TN|79T5J

W+|P4|L8 7VQP| – Japonia, konto=53005.

TOP GUN

Amstrad

■ Jeśli jesteś pewien, że komputer cię zestrzeli zaczynaj spadać. Zaraz po tobie rozbieje się samolot komputera. W ten sposób będziesz miał zaliczonego dodatkowego przeciwnika.

Game Boy

■ Kody: 2) W87WQQZ, 3) &&SKQQW, 4) P8N2QQ8, 5) K82QWQ8, 6) C84NWQT.

TOP SECRET

Atari

■ Gdy dostaniesz się na listę najlepszych podpisz się imieniem autora: JORDAN. Odtąd jesteś nieśmiertelny.

TOTAL ECLIPSE

Atari ST

■ Naciśnij i przytrzymaj klawisze 1 oraz 9 – nie używaj klawiatury numerycznej – i naciśnij FIRE w joysticku.

C-64

■ Aby wejść do podziemi okrąż piramidę z prawej strony. Zobaczysz barak – w nim znajduje się wejście do podziemi.

■ Na prawym skrzydle samolotu znajduje się niewidoczny klucz.

TOTAL RECALL

Amiga

■ Na planszy tytułowej napisz LISTEN TO THE WHALES (ekran powinien się odwrócić) – nieskończony zapas energii. Po dojściu do drugiego etapu napisz JIMMY HENDRIX – nieśmiertelność.

■ Po załadowaniu gry gdy ramka zmieni kolor wpisz: GREG. Energia nie będzie malała. Do tabeli rekordów wpisz się jako: THE END IS NIGH. ENTER przenosi po levelach.

TOXIC CRUSADERS

Nintendo

■ Kody: 2) 2258, 3) 7525, 4) 8956, 5) 8248.

TOYOTA CELICA

Atari ST

■ Gdy wypadniesz z trasy i jesteś ściągany na nią z powrotem, wcisnij HELP – dwudziestosekundowa kara nie zostanie naliczona.

Amiga

■ Na screenie z wnętrzem samochodu nacisnąć dwukrotnie klawisz C. Spowoduje to przeskoczenie etapu, lecz nie przybędzie nam



czasu. CTRL C – zatrzymanie czasu.

TRAIN

C-64

■ Klawiszologia: 1 – widok z przodu, 2 – widok z tyłu, 3 – maszyny, 4 – mapa.

TRANS WORLD

C-64

■ Na początku zainwestuj w dolary całość kapitału. Kurs szybko wzrośnie z 2 do około 9 DM za dolara.

TRANSARCTICA

Amiga

■ Garść rad: 1) Żeby drążyć tunele w górach trzeba mieć świder (DRILL). 2) Żeby zbudować most trzeba mieć szyny i niewolników (RAILS, SLAVES). 3) Aby wcześniej zauważyć pociąg VICKING UNION, nomadów, mamuty i wilki musisz mieć obserwatorium (OBSERVATION BOX). 4) Aby zabić potwora w jeziorze musisz mieć harpun (HARPOON). 5) Gdy kupisz antyki (ANTICS) od nomadów nie sprzedawaj ich w pierwszym lepszym mieście tylko zaczekaj. W niektórych miastach ich ceny będą zawrotne. 6) Klawiszem O (nie zero) otwierasz kopalnię. 7) W głównym menu przytrzymaj ALT+CTRL i klikaj na rogi: lewy lub prawy górny – dobry pociąg i dużo pieniędzy, lewy lub prawy dolny – dobry pociąg i tuż przed zakończeniem gry. 8) Kupuj siano za 3 jednostki i sprzedawaj za 12.

TRANSLANT

Amiga

■ 1 player, level 199 (ostatni). TQYSFDAOV (bardzo dobre

uzbrojenie), 2 player, level 165 – TIWUOVSMN (najlepsze wyposażenie), level 199 – XMOHJ-ZNCE.

■ 1) Naciśnij F10 lub napisz CHEATMODE na ekranie z dwoma statkami, a uzyskasz niezły equipment. 2) Najlepsze equipment (wyposażenie statku) uzyskasz wpisując na tym samym ekranie password: IPWBNLICN. 3) Niektóre kody: 10) DPNSFNIMU, 14) DPOTHROTJ, 32) FVQFTCYDD, 44) DJRSVZKAM, 84) LDOGONHPX, 87) LMCZRPXNX, 88) KBAMYXOTP, 89) JRMSFGWRV, 123) KVBIYBFQD, 125) KVCNYJEMP, 144) XPQHJXJUX, 166) YXFDAPWEJ, 178) XYPBDLXSH.

TRANSPORT TYCOON

PC

■ Najlepsze połączenia: kopalnia węgla (COAL MINE) z elektrownią (POWER STATION), kopalnia rudy żelaza (IRON ORE MINE) z hutą, huta z fabryką (FACTORY), las (FOREST) z tartakiem (SAWMILL), szyby naftowe (OIL WELLS) z rafinerią. Rafinerię, tartak i fabrykę, po wykonaniu powyższych połączeń najlepiej połączyć z miastem, które akceptuje towary (GOODS). Po rozpoczęciu gry odszukaj nieprzerwany pas łądu, wzduż lub w poprzek planszy, tak aby można było zbudować tunel zaczynający się z jednej a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Czynność tę należy

wykonywać do skutku nie zwracając uwagi na informację, że koszty wykonania tunelu przekroczy budżet. Efektem będzie znaczny wzrost kasy do około 4 miliardów dolarów. Jeżeli nie wyjdzie na jednej planszy, powtórz na innej.

TRAPS AND TREASURES

Amiga

■ Na każdym levelu znajduje się bonusowa plansza. Aby się do niej dostać na levelu 1, należy wskoczyć na półkę zajmowaną przez armatę i podskoczyć (na masztach zatopionego okrętu). W levelu 2, w zatopionych korytarzach należy wyskoczyć z wody obok niebieskiego klucza. W sklepach, zaczynając grę w kości postaw na parzyste – ok. 80% sukcesu

TREASURE ISLAND DIZZY

PC, Amiga

■ Chcąc latać napisz ICANFLY
■ Wpisz EGGSONLEGS – nieśmiertelność.

TRENER

C-64

■ Jeśli chcesz ściągać na mecze wielu kibiców, graj bardzo ofensywnie. Przy grach z trudnym przeciwnikiem graj defensywnie i wyznaczaj większe premie dla zawodników.

TRIAD

C-64

■ Klawiszologia: Q/A – moc silnika, M – rakiety, U – podwozie.

TRIVIAL PURSUIT

C-64

■ Na pierwszym poziomie na wszystkie pytania odpowiadaj YES.

TRODDERS

Amiga

■ Kody: 1. PREMIERE, 2. BUILDIT, 3. NOSWEAT, 4. PYRAMID, 5. CLEAROUT, 6. SPHINX, 7. QUARTET, 8. CENTERIN, 9. REDGEMS, 10. CROSSED, 11. SKIPAROUND, 12. PACKEDUP, 13. PILLARS, 14. BZZZZZ, 15. FIVEROWS, 16. TIGHTTIME, 17. EASYONE, 18. TWOTRIBES, 19. DONTMIX, 20. HELPEMOUT, 21. MEANONES, 22. NO-PROBLEMS, 23. TREASURES, 24. STOREROOM, 25. UPAND-DOWN, 26. TECHNO, 27. ONE-



SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Przekręty – Joe Blade – Błada Twarz; Pacman – Muchobój; Star Wars – Gwiezdny Wagon Restauracyjny;

ONONE, 28. SIXROOMS, 29. THETOWER, 30. GOFORHEART, 31. NEWTHING, 32. BULERO, 33. CRUELWORLD, 34. CRUELUBES, 35. SLIPSLIDE, 36. KEYX, 37. COLD-CROSS, 38. STONEM, 39. HARDROUND, 40. FIRSTGUN, 41. CROSSFIRE, 42. RUNFORIT, 43. NORULES, 44. NOFARFALL, 45. RUNAROUND, 46. BAD-BIRD, 47. COVERTHEM, 48. SAVEBLOCKS, 49. GLAMOUR, 50. HACKBACK, 51. ALOTOPO, 52. UPSIDEOUT, 53. DROPEMIN, 54. POSSIBLE, 55. CLO-SEUP, 56. FOOLSRUN, 57. JE-WELPUSH, 58. GUIDETRY, 59. WOTANGO, 60. LOOSEM, 61. YOURSOR, 62. SACRIFICE, 63. BOOMPARADE, 64. WAITFORIT, 65. ROCKBLAST, 66. NO-WASTEALL, 67. FROMABOVE, 68. SMASHHITS, 69. CRUSH-RUSH, 70. FIRSTFIRE, 71. BUR-NOUT, 72. RUMBLEHOT, 73. COCKTAIL, 74. BUGGINHARD, 75. MOREFUN, 76. SPINAROUND, 77. LETITOUT, 78. ALLA-BOUT, 79. BOUNCEIT, 80. RA-INDROPS, 81. FIREANDICE,

82. SLOWBURN, 83. STALLEM, 84. BADBOMBS, 85. SOLO-MAN, 86. HELLDITCH, 87. FIR-STFIRST, 88. GOODLUCK, 89. TIMEHUNTER, 90. Nodelay, 91. NOPULLPLUG, 92. GUNZO-NE, 93. BELTZENRUN, 94. BRIDGERUN, 95. FALLOUT, 96. COLOURRUN, 97. AUTOFIRE, 98. SWEETHEAT, 99. HEAVY-DUTY, 100. TWEAKY.

TROLLS

PC

■ W pierwszym levelu, pierwszym etapie jest ukryte przejście do następnego etapu. Znajdź żółty kwadrat, który wisí gdzieś w powietrzu i wejdź do niego (bez joya ani rusz). Są tam ukryte schodki. Wejdź na nie i skocz w górę, a przejdiesz etap.

TUPTUS

Atari XEXL

■ W trakcie czołówki naciśnij CONTROL+HELP. W czasie gry naciśnięcie INVERSE przenosi do następnej planszy.

TURBICAN

Atan

■ Na ekranie tytułowym wcisnij: SHIFT+CTRL+TAB+ESC. Dwieście żyć.

TURBO OUTRUN

C-64

■ Jeśli chcesz przejść z etapu pierwszego od razu do piątego, włącz pauzę i wcisnij średnik (;).

■ Aby przejść z levelu 1 do 5 naciśnij RUN/STOP i : (dwukropek).

TURN IT

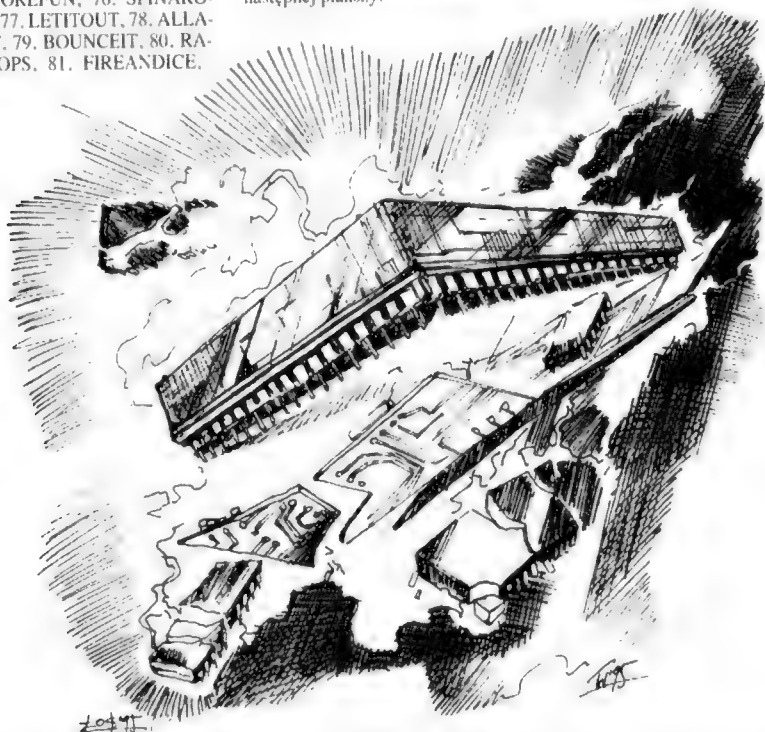
Amiga

■ Hasła: 10. APIRIKOE, 20. MANDEL, 30. KIRSCHKE, 40. PHIRISCH

TURRICAN

Amiga

■ Po rozpoczęciu gry idź w lewo, do samego końca planszy i podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie. Zejdź teraz o jeden stopień niżej, podskocz i postrzelaj w prawo. W powietrzu pojawi się cegielka. Jeśli będziesz dalej w nią strzelał, zaczną wypadać z niej różne niespodzianki, np: inne ro-



dzaje broni, chwilowa nietykalność itp.

■ Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako BLUESMOBIL lub ANTI-DOTE lub ANTIDOTE – 99 żyć.

■ Skieruj joystick w dół i naciśnij SPACJĘ – zamiana bohatera w toczącą się gwiazdkę. Joy do góry powrót do normalnej postaci.

C-64

■ Na początku pójdź w lewo do końca, gdy nie da się dalej iść podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie.

TURRICAN 2

Amiga

■ Na pierwszej planszy, gdy napotkasz pierwszą kolumnadę, wejdź na najwyższą kolumnę i podskocz. Masa broni. Przy drugiej kolumnadzie wskocz na drugą kolumnę. Idź drogą, którą zobaczyłeś, a dostaniesz życie.

TURTLES 2

Amiga

■ Kiedy walczysz z Baxterem, stawaj przy krawędzi wylotu kanału – zawsze wygrasz.

■ Weśnij HELP lub DEL jeśli level jest za trudny.

TUSKER

C-64

■ W trzecim etapie należy znaleźć trzy różnokolorowe płytki i umieścić je na ołtarzu w kolejności: brązowa, fioletowa i żółta. Naszym oczom ukaze się tajemne przejście. Wszystkie płytki ukryte są we wnętrzu domu. Brązowa znajduje się w grobowcu i pilnowana jest przez mumie.

TWERPS

Atari

■ Jeśli chcesz się schować, wejdź do dolka, w którym siedzieli robotnikowie.

TWILIGHT WORLD

Atari

■ Naciśnij START – nieśmiertelność. Naciśnij spację – krótka nieśmiertelność. Na planszach A, C, D, G znajdują się tajne przejścia.

OPTION – wybór planszy, na której się skończyło.

TWING CROSS

C-64

■ Skipper leveli: Z i X oraz F5 – tylko kilkakrotnie.

RAILROAD TYCOON

PC

■ Połącz jakikolwiek port nad Zatoką Meksykańską (np. Houston, New Orleans) z jakimkolwiek portem nad Oceanem Spokojnym (np. San Diego, Los Angeles). Jeśli uczynisz to pierwszy – dostaniesz 1.000.000 \$.

■ W czasie wojny z innym przedsiębiorcą, by zabrać mu jak najwięcej pocztę i pasażerów, wybieraj dla pociągów opcję czekania na pełny załadunek (WAIT UNTIL FULL).

U 235

Atari

■ Kody: 1. HAHA, 2. JALI, 3. MARK, 4. KORA, 5. PONT, 6. GAJA, 7. KORK, ONTA, SAND, AKAR.

U96

C-64

■ Komputer nigdy nie wybiera pozycji swych statków losowo. Obraca tylko pozycję tych statków wg osi X i Y. Np. jeśli umieścisz statek w lewym dolnym rogu, to komputer umieści taki sam statek w prawym górnym rogu.

UCZEŃ CZARNOKSIEŻNIKA

Atari

■ Oto najlepsza kolejność zbierania kartek książki: ERPOTRO, RAMBA, TERRAJXY, ROLPELER, WASSOA, TELTYSET. Zbierając je w tej kolejności przejdiesz przez zamek najkrótszą drogą.

UFO ENEMY UNKNOWN

Amiga 1200

■ Dla wszystkich mających kłopoty z nagrywaniem gry, oto recepta: przy formatowaniu dyskietki nadaj jej nazwę UFOsaves. No i wszystko gra.

PC

■ Na początku gry stawiaj na siłę ognia własnych żołnierzy. Najlepiej

szy będzie tu AUTO-CANNON z amunicją eksplodującą (AC-HE). Oprócz wrogów, możesz nią także usuwać przeszkody zasłaniające ci widok – żywopłoty, drewniane baraki (w nocy dobra będzie amunicja zapalająca AC-I do oświetlenia terenu). Poza tym używaj czołgów. Mają one dużą ruchliwość, są więc świetnym narzędziem rozpoznania. Postaraj się też szybko przebrać ALIEN GRENADE i LASER WEAPON. Wraz ze wzrostem umiejętności żołnierzy zrezygnuj z czołgów (ich strata kosztuje sporo punktów) aż do momentu wynalezienia, silniej opancerzonych, czołgów poduszkowych (HOVER-TANK). W miarę wzrostu opancerzenia wroga optymalną bronią będzie LASER RIFLE (a potem HE AVY PLASMA) i 3-5 ALIEN GRENADE (rozwalają nawet mury i ściany). HEAVY LASER jest zbyt ciężki i nie posiada opcji AUTO-FIRE by polecać go jako dobrą broń. Gdy wchodzisz żołnierzem do pomieszczenia zawsze obróć się by sprawdzić czy wróg nie czai się z boku, tuż przy drzwiach. W dużych zadymionych pomieszczeniach także nie wystarczy jeden rzut oka. Gdy wróg stoi w dyndale dalej niż 10 pól od żołnierza może nie zostać zauważony! Nie obiecuj sobie wiele po MOTION SCANNER, jego używanie jest w większości wypadków stratą czasu. Natomiast koniecznie wyprodukuj MEDI-KIT, 2-3 na drużynę wysłaną.

■ Jeśli masz już wiele odkryć, a czujesz, że za moment będzie GAME OVER – nagraj grę. Teraz zacznij drugą i od razu ją nagraj (w innym miejscu). Wyjdź do DOS-u i przegraj pliki RESE, ARCH i PROJECT ze starej do nowszej. Możesz próbować przegrać też inne pliki. (Przyda się plik UP czyli Ufopedia i Product, będziesz mógł produkować to co odkryłeś).

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia – Nie uważaj się za gnoja gdy se trzymasz w ręku joy'a; Commodore hydro szczur – dwa klawisze, osiem dziur; Fajnie, że jesteście miesiącownikami; Nie będę się rozpisywał bo mi zakupka skrzepnie; Ass mnie boli bo siedzę na twardym chair; Przepraszam za brzydkie pismo, błędy ortograficzne, słabą czytelność i złą gramatykę, no cóż gracie nie są do gramatyki tylko do grania; Jutro sprawdzian z geometrii, muszę się uczyć lub przygotować do choroby; Chciałbym z wami współpracować, ja bym pisał do was, a wy do mnie – co wy na to?; YJezóuuuuu!! Chyba się zrabie z bólu, byłem u lekarza, a ten koniował zerwał mi paznokieć;

UGH!

Amiga

■ Gdy kończy ci się czas, rzucić kamień na drzewko i weź owoc – trochę czasu więcej.

■ Kody dla dwóch graczy: 1) NOTLOB, 2) AMAZEAVOLE, 3) STUNASTOAT, 4) PUZZLEAPUMA, 5) FAMOUSDEATHS, 6) KISSMEHARDY, 7) WHIZZOBUTTER, 8) SIREWARDROSS, 9) THEKILLERJOKE, 10) MYDOGHASNONOSE, 11) ENGLISHBIKEHEAD, 12) SOMETHINGDIFFERENT, 13) MIRARTHURFRAMPTON, 14) ARTHURREWING, 15) THEBELLSOFSMARRY, 16) MARRIAGECOUNELLOR, 17) ARTHURPEWTEY, 18) DEIRDRE, 19) SUNUCHFORPATHOS, 20) JIMMYGREAVES, 21) AMANWITHTHINNEIGS, 22) THEPILOQUE, 23) MONIGNOREEDWARDGAY, 24) DRTOMJACK, 25) FULLBODYSLAM, 26) THEWORLDAROUNOUS, 27) THEMUSEPROBLEM, 28) MILTONAVENUE, 29) THEAMZINGKARGOL, 30) THELARCH, 31) MRSFIONALEWIS, 32) ARTHURALDRIDGE, 33) CARDINALRICHELIEU, 34) DIMOFTEYARD, 35) RONHIGGINS, 36) ALTERSADDLE, 37) MAGICPIXIE, 38) DAISYBUMBLE, 39) ROUGHTOUGHJOLLY, 40) RUMPLETWEezer, 41) WOBLEDUMBUBUSH, 42) DINGLYDELL, 43) DONKEYRIDES, 44) OMSKAEAOFCARACAV, 45) GLAMORGAN, 46) SAYNOMORE, 47) EPISODEARTHUR, 48) THECARDIFFROOMS, 49) UTRILLASARTWORK, 50) ITSAMANSLIFE, 51) DMASZENER, 52) ETHELTHEFROG, 53) DINSDALE, 54) SPINYNORMAN, 55) MRSRATBAG, 56) ITSTHEMIND, 57) FREENASONHANDYSHAKE, 58) STRAIGHTMAN, 59) NEVERPAYPOLICY, 60) MIMMO, 61) ITSALIVING, 62) RACIOPOLECATNO, 63) FREEDADINDIAN, 64) KEEPLEFTSIGN, 65) HELLSGRANNIES, 66) BABYSNATCHERS, 67) SILLYWALKS, 68) ALIZARD, 69) MRBELFIT.

C-64

■ Kody do gry: 27) 27d556, 28) 28d535, 29) 29d520, 30) 30c691, 31) 31c682, 32) 32c639, 33)

33c648, 34) 34c628, 35) 35c674, 36) 36c667, 37) 37c656, 38) 38c635, 39) 39c620, 40) 40f891, 41) 41f882, 42) 42f839, 43) 43f848, 44) 44f823, 45) 45f874, 46) 46f867, 47) 47f856, 48) 48f835, 49) 49f820, 50) 50e791, 51) 51e782, 52) 52e739.

■ Kody do leveli: 01) 01B082, 02) 02B039, 03) 03B048, 04) 04B023, 05) 05B074, 06) 06B067, 07) 07B056, 08) 08B035, 09) 09B020, 10) 10A491, 11) 11A482, 12) 12A439, 13) 13A448, 14) 14A423, 15) 15A474, 16) 16A467, 17) 17A456, 18) 18A435, 19) 19A420, 20) 20D591, 21) 21D582, 22) 22D539, 23) 23D548, 25) 25D574, 26) 26D567.

PC

■ Kody dla jednego gracza: CAVITY, FIRSTCOMMUNION, FIGURATIVE THEATRE, BURNTOFFERINGS, MYSTERIUMINQUITATIS, DREAMFORMOTHER, UNCERTAINJOURNEY, SPIRITUALCRAMP, ROMEOSDISTRESS, RESURRECTION, PRAYER, DEATHWISH, DOGS, DESPERATEHELL, AWAKEATTHEWALL, SLEEPWALK, THE DROWNING, THEBLUEHOUR, A SEVENINGFALLS, ANDROGYNOUSNOISE, HANDPERMEATES, ELECTRADESCENDING, CERVIXCOUCH, THISGLASSHOUSE, FLEEINGSOMNAMBULIST, THE SOMNOLENT PERSEUT, ASHES, ASHESPARTII, WHENIWASBED, LAMENTOVERTHESHADOWS, FACE, THE LUXURY OF TEARS, OF THE WOUND, BELIEVERSOFTHE UNPURE, OVERTURE, WINDKISSEDPICTURES, THE LAKEOFFIRE, BLASTOFTHEBOUGH, AMATERASU, THE ABSOLUTE, LACRIMACHRISTI, BETWEENYOUTH, AFTERTHERAIN, WILL O' THE WISP, TALES OF INNOCENCE, STRAPPINGMEDOWN, THE DANGWALTZ, CHIMEREDSIDELA, SILENTTHUNDER, STRANGE FORTUNE, VENTRILOQUIST, GLOOMYSUNDAY, THE DEATH OF JOSEF, SONG OF SOLOMON, SICK OF LOVE, VANITY, FOUR HORSEMEN, 1983, OMEGADAWN, ARINGINGIN THE IREARS, THE GOLDEN AGE, ALPHASUNSET, SPILT BLOOD, RAWWAR, REFLECTIONS, CHURCH OF NO RETURN,

WHATSTHEVERDICT, ZEROSEX, THISISHERESY, kody dla dwóch graczy: ALONENOTHEALONE, ONLYSHADOWSOFHOOKS, CHRISTSFIRSTHOWLING, FIELDS OF RAPE, GREATBLACKTIME, MALDORORESTMORT, ADAY IN DOG LAND, EXTRA ECCLESIA, NULLA SALUS, THE SHELLSHAVE CRACKED, FROM BROKEN CROSS, ST. PETERS KEY ALL BLOODY, BENEDICTION, BLESSING, NORTH, BLACKSUNBLOODYMOON, OH COALBLACKSMITH, PANZERRUNE, BLACKFLOWERSPLEASE, THE FINAL CHURCH, THE SUMMER OF LOVE, HEY HOTHE NODDYOH, BEAU SOLEIL, SCARLET WOMAN, THE STAIRSONG, HULLO ANGEL, SINCERE YESTERDAY, VALEDICTION, MALEDICTION, DOG UN, FOREVER CHANGING, THE BALLAD OF THE PALE CHRIST, CHRIST AND THE, PALE QUEENS, MIGHTY IN SORROW, THERE DANCE OF GOD, THE BREATH AND, PAIN OF GOD, THATS ALL FOLKS, HAPPY BIRTHDAY, THE BIRDS HAVE STOPPED SINGING, KHORBA INYES DINGS, LAMENT FOR HER, THE DEATH OF THE CORN, A SONG FOR DOUGLAS, AFTERHESHEAD, TERRATE GITTERRAM, BE, HOOVES, HORSEY, THEY RETURNED TO, THEIR ARTH, FALLING, THE DREAM OF A SHADOW, OF SMOKE, PASSING HORSES, ANYWAY, PEOPLE DIE, TO BLACKENED ARTH, OH MERRY GOROUND, CROWLEY MASS UNVEILED, PAPERBACK HONEY, THE FALLOF, CHRISTOPHER ROBIN, A BEGINNING, THE DESCENT OF LONG, SATAN AND BABYLON, A SADNESSONG, IN THE HEART OF THE WORLD, AND WHAT I FOUND THERE, MARY WAITS IN SILENCE, ASILENCESONG, ALAMENT FORMYSUZANNE, RIVER DEAD BANK, ALL THE STARS ARE DEAD, ROYSTARTEARS, FROM HEAVEN, WHEN THEY MAY RAIN COMES, THUNDER PERFECT MIND, A SADNESSONG.

■ Krążącą wersję z „kaszaną” zamiast listy rekordów, poprawić

można tworząc oprócz UGH!HI także plik UGH!H-. Rekordy zapisują się i odczytują normalnie (przy wyjściu ALT+Q)

■ Wszystkie kody do poziomów można znaleźć przeglądając plik UGH.EXE nawet zwykłym notowskim VIEW. Znajdują się one około 92% długości pliku.

Amiga

■ Kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAUEFER, 3. HENNA-BREGL, 4. PFANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASEPP, 6. ZPFUNDHACKFLEISCH, 7. DOGODDERDEIG, 8. SPAMSPAMBEANSNSPAM, 9. SEMPRINI, 10. PROFJGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIE-SCHNICKIANGST, 14. INTERESTINGPEOPLE, 15. INSURRANCEKETCH, 16. ITSTHEARTS, 17. ARTHURTWOSHEDS, 18. HAROLDTHESMEEP, 19. PICASSOONBICYCLE, 20. SPANISHINQUISITION, 21. LUIGI-ERCOTTI, 22. JIMMYBUS-SARD, 23. KENCLEANIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOL-PUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRUINGCSALTZBERG, 28. THEENDBERG, 29. HOWTOFLINGANOTTER, 30. THECATSATONTHEMAT, 31. CONFUSACALTD, 32. DISTRACTADBE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOUTFOTHEYARD, 36. FISHYREQUISITTE, 37. ARTHURFIGGIS, 38. CRUNCHYFROG, 39. SPRINGSURPRISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILER, 43. SCOTTOETMESAHARA, 44. BISHOPFEASTANGIA, 45. POLLYTHEEXPARROT, 46. EWANMC-TEAGLE, 47. ASCOTSMANO-NAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENOUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWO-

ODPARTY, 53. THESENSIBLE-PARTY, 54. ADOPTADAPT-NIMPROVE, 55. HELLOSA-ILO, 56. ARHTURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LINTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJUMP, 61. TUNNELINGTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENBIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. KENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROSS, 70. INERCIRCLE.

ULTIMA 7 PART 1

PC

■ Uruchom grę wpisując: U7 ABCD[Alt-2][Alt-5][Alt-5] i ENTER. Podczas gry F2 - CHEAT MENU, F3 - TELEPORT MAP. Działają tylko na niektórych wersjach gry.

ULTIMA 7 PART 2

PC

■ Uruchom: ENDGAME HISSES JIVE - końcowa animacja.

ULTIMA 8 PAGAN

PC

■ Można nagrywać przebieg gry uruchamiając ją przez: U8 -RECORD i odtwarzać nagrań grę przez U8 -PLAYBACK. Utwórz plik I81B4U83JCU, napisz w nim co chcesz i umieść go w katalogu gry. W dzienniku AVATARA pojawia się nowa opcja, pozwalająca na obejrzenie końca gry.

ULTIMA UNDERWORLD 2

PC

■ Czar VAS ORT YLEM podnosi walory magiczne ekwipunku oraz broni.

ULTIMATE PINBALL QUEST

Amiga

■ Na planszy WASTELANDS wybija kulę z największą siłą, trzymając podniesioną lewą łapkę

UNDER PRESSURE

Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz GRYMALKIN. Następnie F1...F4 - zmiana levelu, 1...8 - wybór broni, 9 - osłona.

Atari ST

■ Podczas gry napisz OCCAI THE NOO. Następnie F1 - skipper levelu, 1..9 - zmiana amunicji.

UNIVERSAL HERO

Atari

■ Klawisze: P - podniesienie przedmiotu, U - użycie przedmiotu.

■ Napisz SLART i BARDFAST usuwa zapory.

UNIVERSE

Amiga

■ Sekwencja uruchamiająca samochód stojący na parkingu przed domem: 87764.

UNREAL

Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz ORDILLOGICUS - nieśmiertelność na 1000%.

UNTOUCHABLES

Amiga

■ Przed rozpoczęciem gry napisz SOUTHAMPTONGAZETTE: F10 oraz HELP - skipper levelu.

Atari ST

■ Wszystkie kody należy wpisać w trakcie pauzy: 1 - BRIDGE ROLLS, 2 - MAC N ALLEY, 3 KID ZAPPING, 4/5 - A NIT IN TIME.

UP PERISCOPE

C-64

■ Klawiszologia: P - periskop, E silniki z diesla na elektryczne, T wynurzenie, H/F - ster praw/lewo na burt, Q/A - zwiększenie/zmniejszenie skali czasu, B zanurzenie, F2 - radar, F5 - mapa, widoki, RUN/STOP - pauza, 1..0 - torpedy, + - prędkość.

UPIOR

Atari

■ Weiskając jednocześnie SELECT i OPTION i trzymając je START, a następnie puszczać w odwrotnej kolejności otrzymujemy najprawdziwszą nieśmiertelność.

■ Taktyka walki ze straszdyblami: cios - unik, na zmianę, aż do pokonania przeciwnika.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Varia - Komputer bez mordobijek jest jak śledzik bez wódeczki: Niektóre gierki są zarębiaszcze: Gry strategiczne uczą przekupstwa i łapówkarstwa: Sorry, że piszę tak późno ale po przeczytaniu ostatniego SS'a znalazłem się w siódmym niebie, a tam nie mają nic do pisania: Moje najwyższe uznanie za rubrykę Supery, czytając ją poplakalem się i porzygałem ze śmiechu: Myślałem, że jak przejadę kioskarkowi łomem po zębach to będzie nimi pluł jak popcornem; 1, 2, 3 próba długopisu: Ave Secret Service, morituri te salutant;



USAGI YOIMBO

■ Nie wyciągaj miecza zaraz na początku gry, bo wystraszysz wiesniaka i popelnisz harakiri. Jeśli nie chcesz wdawać się w walki, chodź ze schowanym mieczem (nie zawsze działa – na pewno nie na ostatnim etapie). Gdy spotkasz księcia zabij jego obstawę, a on popelni harakiri. Jeśli ktoś cię słownie wyzwie, a przerywaj walkę po pierwszym trafieniu.

USS JOHN YOUNG

C-64

■ Kody do kolejnych misji (wpisywać jako imię kapitana) 1) CUSTOR, 2) HARPER, 3) COOPER, 4) PIERCE.

■ Zakończenie misji przed czasem – kombinacja Q+W+E+D. Pauza - SPACE.

UTOPIA

Amiga

■ Gdy pojawi się komunikat o ataku na twoje posiadłości (SPY REPORT IN ... ATTACK WARNING), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

■ Jeśli obca rasa ci się naprzykrza, odkryj ich miasto i poslij tam 99 czołgów. Przechodzą do historii.

VAXINE

PC

■ Podczas gry wpisz: WILDEBEESTE. Teraz F1 – level do przodu, F2 – level do tyłu, F3 – dziesięć leveli do przodu, F4 – dziesięć leveli do tyłu, F5 – koniec gry.

VENDETTA

C-64

■ Kable bomby należy przeciąć w kolejności: czerwony, żółty, niebieski. Kiedy zatrzyma cię policjant, pokaż mu to, o co proszą (Have you got ...?). Jednoczesne naciśnięcie klawiszy 6, 7, 8, 9, U, N, M przenosi do następnego poziomu. Naciśnięcie RESTORE powoduje powrót na początek układu. Aby uwolnić dziewczynę w samolocie, kable bomby przecinamy w kolejności (dla używających monitorów mono): środkowy, lewy, prawy. Aby skończyć grę, należy zabić wszystkich bandytów w parku i podnieść dziadka, leżącego przy pomniku.

VENUS FLY TRAP

Amiga

■ Kody do leveli: 2) MANTIDS, 3) CICADAS, 4) PSYLLIDS, 5) PIERIDS, 6) SATYRID, 7) LYCAENID, 8) PYRALID, 9) NOCTUID.

VERMEER

C-64

■ Zakładanie plantacji: opcja PLANTAGE, następnie LANDKAUF, następnie działaj joy-em. Opcja LANDVERKAUF kasuje dane części plantacji. Plantacje zakładaj: tabaki w Ankarze, kakao w Duala, kawy w Abidjanie oraz herbaty w Mombasie.

■ Najbardziej opłaca się kupno akcji Roya lub Lloyd. Najlepszym miejscem na założenie pierwszych plantacji są Richmond i St. Louis. Nie zakładaj plantacji w Bogocie. Opłaca się zawierać kontrakty ale należy uważać by ich dotrzymać, inaczej placisz dotkliwe kary.

■ Obrazy podzielone są na 8 epok. W każdej epoce należy skończyć pięć obrazów. Epoka 1 VERMEER: 1-5) VERMEER, Epoka 2 BAROCK: 6) REMBRANDT, 7) HALS, 8) RUBENS, 9) BREUGHEL, 10) MURILLO, Epoka 3 KLASICISMUS: 11) DAVID, 12) GOYA, 13) INGRES, 14) CHAROIN, 15) MILLET, Epoka 4 ROMANTIK: 16) TURNER, 17) CONSTABLE, 18) GERICAULT, 19) FRIEDRICH, 20) RUNGE, Epoka 5 IMPRESSIONISM: 21) MONET, 22) PISSARO, 23) CZECHANNE, 24) DEGAS, 25) RENOIR, Epoka 6 SYMBOLISM: 26) MOREAU, 27) KLIMT, 28) HOLDER, 29) WHISTLER, 30) KHNOPFF, Epoka 7 EXPRESSIONISM: 31) DERAIN, 32) KIRCHNER, 33) MARC, 34) MACKE, 35) MUNCH, Epoka 8 MODERN: 36) VAN GOGH, 37) GAUGIN, 38) KLEE, 39) PICASSO, 40) BRAQUE.

VETERAN

Atari ST, Amiga

■ HELP zmienia misję.

VICKY

Atari

■ Oto przedmioty wraz z właścicielami, do których trzeba by zanieść: Pióro – Sokół, Lichtarz – Oltarz, Przemiany, Dżban Odyna, Lodur, Przeznaczenie – Śmierć, Kaganek Baldera – Balder, Własność Freira – Sagan, gdy wszyst-

kie przedmioty zaniesiesz gdzie trzeba, skieruj się do „Gamka”, który zawsze znajduje się w lewym dolnym rogu mapy.

VIDEO KID

Amiga

■ Słowem KILL dodajesz sobie życia.

VIGILANTE

Amiga

■ Do Hall of Fame wpisz: GREEN CRYSTAL, teraz F1 – życia, F8 – następna plansza.

VIKING CHILD

Amiga

■ Kody: IMAGITEC, GUSTAVUS, NINJA SPL (lub ...SOL).

Atari ST

■ Kody: 1. DENISE, 2. THE BLIZ, 3. SHARKMAN, 4. NYMHARSW.

PC

■ Kody do układów: FOREST – NUGGETS, LANDBRIDGE – BOUNCING, LABYRINTH – BUSTFOOT, PYRAMID – RED-DWARF.

VIRUS

Amiga

■ Trzymając ENTER naciśnij P, a następnie O; L – dodaje rakietę, F – napelnia zbiorniki, C – sprawdź sam.

VIZ

Amiga

■ Podezaj wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS i wcisnij RETURN. Klawisze 1-5 przenoszą po etapach.

VOYAGER

Amiga

■ Wejść do ekranu z opcjami i wpisz WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL. Masz nieskończoną liczbę żyć.

WŁADCA

C-64

■ Jeśli któryś z graczy chce od ciebie kupić księstwo, zgódź się. Gdy nastanie twoja kolej, natychmiast zaatakuj sprzedane księstwo. Nie ma tam wojska, możesz jedynie zdobywać zamek.

WŁADCY CIEMNOŚCI

Atari

■ Osiół jest potrzebny do uiszczenia MOCY GLUPOTY.

■ Aby rozbić kamień przy przystanku, wybierz opcję UŻYJ MOCY i wskaż pustą kartę w księdze czarów.

C-64

■ Droga przez pustynię: 2 x prosto, 3 x w lewo, 4 x prosto, 2 x w prawo, 2 x prosto.

■ Żeby przejść na drugą stronę na teren Pawlaka, zakop topór wojenny łopatką w pienkę. Zwierzęta przewoź w następujący sposób: ożyw zwierzęta, weź kota, potem psa, kota weź z powrotem, weź mysz, na końcu weź kota. Zabierz wszystkie zwierzęta, zanieś do zamku i daj funkcjonariuszowi ochrony rządu. W pokoju gdzie znajdują się dwaj faceci, schowek jest po prawej stronie filara na wysokości parapetu, jest tam młotek. Na pierwszym piętrze dziurę w budzie załataj listkiem fiskusowym.

WALKER

Amiga

■ Na ekranie tytułowym z napisem PRESS FIRE TO START, napisz WALKER – pojawi się pozioma kreska. W trakcie gry HELP + L trzymane 10 sekund przerzucają do następnego poziomu. R – restart levelu.

WAR IN RUSSIA

PC

■ Istnieje shareware'owy (chyba) programik EDITWIR, za pomocą którego można zmieniać nazwy, skład i rozlokowanie jednostek i dowództw, oraz parametry czołgów i samolotów. Patrz też tips do WESTERN FRONT.

WAR IN THE MIDDLE EARTH

Amiga

■ Ominięcie kłopotów kodowych: wydrukuj mapę śródziemia, ołówkiem podziel ją na 9 części w poziomie, podziel mapę w pionie na części o tym samym wymiarze i oznacz wykreślone kwadraty współrzędnymi. Teraz możesz sprawdzić współrzędne miasta na mapie i odpowiedzieć na pytanie komputera.

■ Gdy sity Saurona ruszą do walki, zgromadź swoje wojska w Edoras, daj ochronę Lothlorien i pałacowi Thranduila. Drużynę Pierścienia

w otoczeniu kilkuset wojowników poprowadź tak aby obejść góry otaczające Mordor od wschodu i z tej strony dotrzeć do Orodruiny

WAR ZONE

Amiga

■ Kiedy będziesz niszczył pociąg, stań po lewej stronie prawego mostu, wtedy nikt cię nie trafi. Kiedy będziesz na wielkim moście rozwał, kogo możesz, i poczekaj chwilę – wszyscy pozostali eksplodują (nie zawsze).

■ Po napotkaniu pierwszego magazynu idź na górę i strzel w lewy górny róg w górnej części magazynu – dodatkowe życie. Jeśli nie chcesz tracić energii przy końcu pierwszej planszy, stań w prawym górnym rogu „maszyny” i strzelaj bez przerwy. Po zniszczeniu celu idź kawałek do góry i skreć w lewo, nie przerywając ognia. Zabierz apteczkę – dodatkowy pasek energii.

■ Na pierwszym levelu, w wodzie, w prawym dolnym rogu znajduje się życie. Wystarczy strzelić.

■ Naciśnij jednocześnie F1 + F2 + F3 na ekranie tytułowym – niesmiertelność. Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół ekranu i strzelaj w prawo. Zabierz to co się pojawiło i masz jedno życie do przodu. Zaraz po rozpoczęciu gry zniszcz beczki. W jednej z nich jest pocisk. Możesz go użyć przytrzymując dłużej FIRE.

Atari ST

■ Podejdź do pierwszej szarej „stodoły” i strzel od „północy” w dach. Masz jedno życie do przodu.

WARCRAFT

PC

■ Wcisnij ENTER i wpisz: CORWIN OF AMBER (i znów ENTER). Uruchamiasz w ten sposób CHEAT MOD. Od tej pory możesz wpisywać kody (przed i po kodzie należy nacisnąć ENTER): HURRY UP GUYS – znacznie szybciej stawiasz budowle i trenujesz ludzi; SALLY SHEARS – odkrywa się cała mapa; EYE OF NEWT – magowie dysponują wszystkimi czarami; POT OF GOLD – dodaje 10.000 szt. złota i 5.000 drewna; IRON FORGE – automatyczny rozwój technologii;

W I N D O W S P H U N

Windows. Kolejny wspaniały produkt twórców edytora EDLIN.

THERE CAN BE ONLY ONE -- twoi żołnierze są nieśmiertelni a budowie niezniszczalne, siła ciosu każdego żołnierza jest równa sile katapulty: YOURS TRULY -- zakończenie poziomu zwycięstwem: CRUSHING DEFEAT -- zakończenie poziomu przegraną: IDES OF MARCH -- kończąca sekwencja danej kampanii. Można też zmieniać poziom np. ORC9 to przejście na dziewiąty poziom u Orków.

WARLORD

PC

Wciśnij ALT+F2 -- niespodzianka.

WEEN THE PROPHECY

PC

Kody: C17 - 8, C77 - 3, A244 - 6, D76 - 4, A48 - 7, B153 - 7, A50 - 5, A191 - 6, C238 - 4, C178 - 6, D228 - 2, B223 - 4, D219 - 4, C76 - 5, D143 - 6, A9 - 2, B23 - 5, D281 - 4, B232 - 3, B38 - 4, D112 - 8, C274 - 5, C139 - 6, C19 - 5, D35 - 7, A20 - 3, A260 - 4, A54 - 3, B166 - 5, B232 - 3, B38 - 4, C111 - 5, C196 - 4, C228 - 3, D112 - 8, D280 - 2, D39 - 4, D76 - 4, D87 - 3, D96 - 5, D26 - 5.

WELLS FARGO

Spectrum

Podczas gry wcisnąć wszystkie klawisze -- daje to nieśmiertelność.

WESTERN FRONT

PC

Przy pomocy programu EDITWIR (powinien znajdować się razem z grą WAR IN RUSSIA) można zmieniać też save game'y do WESTERN FRONT'u. Poprawnie można zmieniać ilości i parametry czołgów. W przypadku samolotów można wyedytować 5 (zależy od zawartości pamięci), potem program głupiej, więc trzeba często zapisywać i odczytywać zmieniany SG. Inne parametry są zapisywane i odczytywane niepoprawnie, stąd czasem efekty mogą być trudne do przewidzenia. Program EDITWIR zapisuje SG w pliku o 200 bajtów dłuższym niż oryginalne savegame'y WESTERN FRONTU ale grze to nie przeszkadza.

WHERE TIME STOOD STILL

Spectrum 128

Skąły na drodze wysadź dynamitem. Mistyczna kula służy do czarów.

WHIRLWIND

Atari

Poziom E: IAMTHEHUNGRYDUDE. po zebraniu 30

gemów, wiszących pod sufitem, ekstra życie. Po zebraniu wszystkich na etapie -- następne. Naciśnięcie START daje chwilową nieśmiertelność, możliwość latania i śmiertelny dotyk.

WHO DARES WINS 3

C-64

1) POKE 15697,173 nieśmiertelność. 2) POKE 5201,255 nieśmiertelność.

WHO DARES WINS

C-64

POKE 4516,255 nieśmiertelność.

WHOOOPS!

Atari

Kody: 1) WOE, 2) PSI, 3) SEE, 4) NGA, 5) MEG, 6) SCH, 7) REV, 8) END, 9) OOR, 10) THE, 11) MIS, 12) SIN, 13) GLI, 14) NKD, 15) EMU, 16) ZIE, 17) KIS, 18) GES, 19) CHR, 20) EVE, 21) USA, 22) ADK, 23) CMC, 25) ROE, 26) TEN, 27) GAA, 28) MNA, 29) IGA, 31) KEN, 32) STE, 34) ENT, 35) RYS, 37) WAR, 39) JES, 40) LER. Koniec!

WILD WEST SEYMOUR

C-64

Kody: 2) 21D135008, 3) 10C700068, 4) 238A35008.



WINDWALKER

Amiga
 ■ Kody: RANGER, BOAR, WOLF, LION, BEAR, BARRACUDA, MANJA, OCIOPUS, SHARK, DELPHIN, WHALE, RAYEN, OWL, HERON, FALCON, CONDOR, PHOENIX, VIPER, COBRA, CROCODILE, PY-PACN, HYDRA, DRAGON, WINDWALKER.

WING COMMANDER

PC
 ■ Uruchom grę przez: wc Origin-k (podobnie wc2 i wc3) daje to niszczycielską osłon. Alt + Del niszczy przeciwnika.

WINGS OF DEATH

Atari ST
 ■ Podczas gry napisz ST FOREVER. Ekran zacierwieni się, a ty możesz uaktywnić większość funkcji zwykle dostępnych dopiero po ich zebraniu: F1 – zamiana w robaka, F2 – zamiana w nietopierz, F3 – zamiana w orla, F4 – zamiana w smoka, F5 – zamiana w gryfa, F6 – wywołanie myśliwego, F7 – wywołanie niszczyciela, F8 – aktywacja tarczy obronnej, F9 przytrzymany – auto-fire, F10 – odnowienie energii. Klawisze 1...5 – zmiana jakości aktualnie używanego uzbrojenia.

WINGS OF FURY

Amiga
 ■ Napisz COLIN WAS HERE, a potem: P – liczba żyć, D – naprawa samolotu, F – tankowanie w powietrzu, C – zmiana broni podczas lotu, M – nieograniczona ilość amunicji.
 ■ Naciśnij: I. Pomoc w lądowaniu

WINGS

Amiga
 ■ Trzymaj FIRE – działka nie będą się zacinąć, a jeśli już się zacięły, to się „odetną”.

WINTER CHALLENGE

PC
 ■ Skacząc na nartach wybij się dolnym klawiszem kursora. Ładując naciśnij WINTER GAMES, ENTER.
 PC
 ■ Lądowanie ze skoczni: ENTER w chwili pojawienia się cienia skoczka na śniegu. Reakcja musi

być natychmiastowa, bo inaczej pyskiem w śnieg.

WIZBALL

Amiga
 ■ Zatrzymaj grę i napisz RAINBOWC – ponowny start, ale z koltami pełnymi farby, RAINBOWS – następny level, RAINBOWT – koniec gry.

WOLFCHILD

Amiga, Atari ST
 ■ Na ekranie tytułowym napisz THE PERFECT KISS – nie limitowana broń, SOULPSYCHEDELICIDE – nie limitowana energia, ITS NOT WALKING – nieskończenie wiele kontynuacji.

WOLFENSTEIN 3D

PC
 ■ Jeśli chcesz przejść przez pancerne drzwi nie mając klucza, pochałaj trochę bronią przed drzwiami, a glupki sam wyleży. Zastrzel wtedy jednego takiego w samych drzwiach i już się one nie zamkną.
 ■ Uruchom grę przez WOLF3D-GOOBERS. Po rozpoczęciu gry lewy SHIFT + ALT + TAB + BACKSPACE daje efekty jak w Wolfie jednocipzodowym: TAB + W – przeniesienie do etapu od 1 do 10, TAB + S – zwolnienie tempa gry, TAB + E – przeniesienie o 2 levele do przodu i dużo punktów, TAB + I – daje 1000 punktów za każdym razem, TAB + H – samozniszczenie, TAB + P – Pauza, TAB + Q – wyjście do DOS'u.
 ■ W czasie gry wcisnij M+L+I, dostajesz max. amunicji, życie i wszystkie rodzaje broni – kosztem punktów.
 ■ Wczytaj grę z parametrem /next. Podczas gry napisz jednocześnie TAB, CTRL, ENTER. Następnie: TAB G – nieśmiertelność, TAB I – broń i amunicja, TAB N – przecho-dzenie przez ściany, TAB W – wybór poziomu, TAB O – mapa, i inne.
 ■ Uruchom grę parametrem WOLF3D/NEXT i wcisnij razem TAB+CTRL+ENTER. Teraz: TAB+I – energia, TAB+B – kolor, TAB+V – prędkość, TAB+X – extra stuff, TAB+H – pomniejsza 100% życia, TAB+Q – muzyka,

TAB+E – level, TAB+S – chodź wolniej.

WONDER BOY

C-64
 ■ Naciśnij T w trakcie intro – nieśmiertelność.
 Amiga
 ■ Kody do leveli: 2) LEMONIADE, 3) PHARMACY, 4) ULTIMATE, 5) DANIELLE.
 ■ Kolejny kod: LUCOZADE.
 ■ Na końcu areny, kiedy walczysz z niedźwiadkiem, kolejno: zabij go, a następnie weź czas – lepsza punktacja.

Atari ST
 ■ Naciśnięcie podczas gry ALTERNATE+N przenosi do następnego levelu.

WORKING STONE

C-64
 ■ Kody: 1) BEACH, 2) GOING, 3) WAYS, 4) THINKY, 5) FUNNY, 6) SLIME, 7) GO, 8) FLY, 9) PASS, 10) GIGAR, 11) HORROR, 12) WORLD, 13) HELL, 14) MAPPET, 15) STAR, 16) SHIT, 17) BOTTLE, 18) DIOXIN, 19) HARD, 20) PLAY, 21) FREE, 22) COOL, 23) AMEN, 24) OH, 25) BABY, 26) HOME, 27) BOMB, 28) CLEAR, 29) JAMES, 30) FREAKS, 31) PIT, 32) VOLLEY, 33) QUIT, 34) ARTIST, 35) FILTER, 36) MANIA, 37) STERN, 38) LOVE, 39) NEAPL, 40) NEMESIS, 41) NEON, 42) SNOOPY, 43) GOON, 44) KILL, 45) PAINT, 46) YEAH, 47) FUCK, 48) GOAL, 49) KISS, 50) ENDING.

WORLD CLASS LEADERBOARD

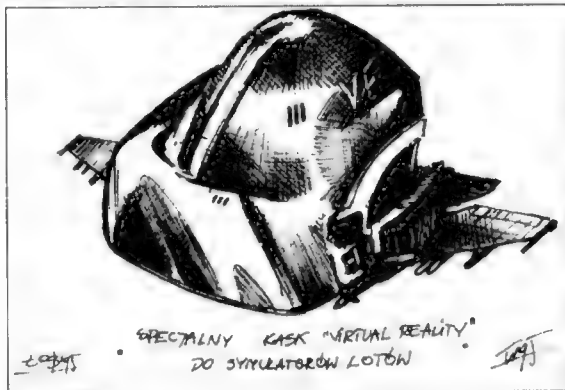
PC
 ■ Niektóre klawisze: F6..F8 – efekty dźwiękowe, V – głośność, E – edytor, J – joystick, I – natężenie koloru, ENTER – kurs, P – „punch-shot” (do przejścia pod drzewem), H – wybór dółka, B – kolor piłki, S/L – zapis/odczyt stanu gry. Niektóre opcje są dostępne tylko podczas wyboru graczy.

WORLD CUP SOCCER

NES
 ■ Wpisz kod: IBIDLHEEG i będziesz musiał pokonać jedynie drugą Francję.

SUPER SUPERY**SUPER SUPERY****SUPER SUPERY**

Varia – Wiesz 'ak 'est facet; Głupi to ma szczęście, zawsze trzeba mu ustępować; Nie drukujcie brzydkich zdjęć bo jestem ministrem; Kuroń! gdzie drugie danie; Wybaczcie ale nie uznaję interpunkcji; Kocham sobie trochę podrażkować; Mieszkam w ble, ble, ble kolo Żywca;



WORLD GAMES

C-64

■ Aby nie spaść z byka, należy trzymać joystick skierowany w prawo i do dołu.

WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

Atari

■ Wycofaj się maksymalnie, aż do krawędzi ekranu – zawodnik będzie cofał się w miejscu, jednocześnie blokując każdy cios, z wyjątkiem podcięcia.

WORLD SOCCER

Atari

■ Mając silną drużynę trzeciologową, ale już bez szans na awans, naciśnij RESET – jako SARAJEVO rozpoczynasz rozgrywkę w silnym składzie.

C-64

■ Broniąc karnego nie ruszaj się.

WORM IN PARADISE

Atari 130 XE

■ Poleceniem OOPS cofasz ostatni rozkaz. RAM – zapisanie stanu gry w ram dysku, RAM RESTORE – odczytanie j.w. Słownik dostępnych poleceń: GET – podniesi, TAKE – weź, DROP – rzuć, PUT – połóż, EXAMINE – zbadaj, BRE- AK – słucz, zbij, LOOK – popatrz, BUY – kup, GIVE – daj, OPEN – otwórz, CLOSE – zamknij, SAY – powiedz, LISTEN – słuchaj, SIT – usiądź, STAND – wstań, JUMP – skocz, RUN – biegnij, EAT – zjedz, READ – czytaj, IN – wejdź, OUT – wyjdź, N, S, E, W, NW, SE... – idź na północ, południe, wschód, zachód, północny zachód, południowy wschód, etc.

WRESTLEMANIA

Amiga

■ Podczas pauzy napisz HULK HOGANWEARSTIGHTYELL.

OWKNICKERS. Podczas gry napisz CRIME STORY – nieśmiertelność, albo i nie.

WRESTLING SUPERSTARS

C-64

■ FIRE + góra w joy'u powoduje cios, dzięki któremu wygrasz wszystkie walki.

■ Staraj się jak najczęściej doprowadzać do zapasów i wtedy używaj: C + B + spacja (jednocześnie). Jeżeli w pierwszej walce przeciwnik uniesie cię do góry i będzie chciał rzucić to wcisnij RUN/STOP i poczekaj aż publiczność uciśnie. Teraz znów RUN/STOP. Zawodnik powinien cię puścić.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Amiga

■ Naciśnij podczas gry dziesięć razy F10 – przeciwnicy nie będą mogli się ruszać.

X-OUT

Amiga

■ W sklepie wybierz statek w kształcie białej pluskwy; następnie zakup pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właściciela sklepu. Wcisnij lewy przycisk myszy tak długo, aż otrzymasz 500.000 kredytu.

X-WING

PC

■ Po rozpoczęciu misji wcisnij kilka razy szybko ESC – pokaże się menu, które da ci nieograniczoną ilość amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpalną moc osłon.

■ Za strzelanie do własnych statków też dostajesz punkty. Możesz więc rozwalić wszystkich swoich i chodu do domu.

XENON

Atari ST

■ Zaraz po rozpoczęciu gry naciśnij trzykrotnie F5 – nieśmiertelność.

XENON 2

PC

■ Podczas wyboru karty graficznej naciśnij F7. Wtedy naciśnięcie podczas gry klawisza I spowoduje, że będziesz nieetykalny.

Amiga

■ Pauza, trzymając spację napisz RUSSIAN AIR. Następnie N – przenosi pomiędzy scenami.

XYBOTS

Atari ST, Amiga

■ W HS wpisz się jako ALF.

YIE AR KUNG-FU

C-64

■ Wybierz cios i zadawaj bez przerwy (FIRE raz za razem) – sposób na zwycięstwo.

YO! JOE

■ Podczas gry wpisz: WELTRAUMKAZAKEN. Teraz klawisz I – ekstra życie, Y – następny poziom.

YOGI BEAR

C-64

■ Naciśnij C podczas intro – nieśmiertelność.

Z-OUT

Amiga

■ Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze J + K – nieśmiertelność. Naciśnij J z numerem levelu od 1...6. A – autofire.

YOGI'S GREAT ESCAPE

Atari

■ Wpisanie XJ6 zapewni nieskończony czas i życie.

YOUNG INDIANA JONES

Nintendo

■ Naciśnij równocześnie: START i GÓRA – uzupełnienie energii i życie.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Amiga

■ Kody: 2) ZZFHGEEZLO, 3) JILBUSSL'C, 4) SSNSEKK'C, 5) TWBRJ'DYSR, 6) GLSCLSR-LAZ, 7) EFNMMNSAGP.

■ Ustaw grę na MODE 4 i: 1) AAAAAAAAAA, 2) NNCHHH-HOFH, 3) BBAJTITATJ, 4) CCLZZZZESB, 5) KHSMM-MG'H, 6) JZMMMMGW, 7) UZJDDDDYSJ, 8) LDFZZZZILL, 9) AGNNNNNFJM, 10) TNMGGG-GMLZ, 11) TMOHHHHDZL, 12) PZAEFEZMK, 13) CGNNNNN-

FBG, 14) OWMEEEEEZWD, 15) EKZMMMMGYS, 16) ZRTFFFCM, 17) AUPFFFFNLB, 18) 'LKYYYYDTY, 19) N'ITTTA'S, 20) LSFDDDDYDA, 21) JOJAAA-ASUW, 22) OKNZZZZEDO, 23) R'ITTTAAZ, 24) NLNYYY-YDZF, 25) AOJAAAASRW.

■ Wpisz podczas gry: DAWAJ MI PLANSE – skipper leveli, LE-NINJESTWIECZNY – energia do 100%, PRYSZCZ CI W OKO – niesmiertelność.

ZANY GOLF

Amiga

■ Na ostatnim poziomie jest myśia dziura, z której wyglądają oczy. Kiedy staną się czerwone, wrzuci do dziury piłeczkę – trafisz na tajny poziom MYSTERY.

ZBIR

Atari

■ Rodzaj potwora, jaki pojawia się w niektórych komnatach, generowany jest losowo. Wchodząc i wychodząc z komnaty wielokrotnie, możesz w końcu wylosować brak przeszkadzających istot.

ZEBULAND

Atari

■ Kody: 1) ZEBU, 2) BLAP, 3) ZOFF, 4) BANK, 5) BAFF, 6) BING, 7) HOPP, 8) FLAM, 9) PENG, 10) BANG, 11) FLOP, 12) BEEP, 13) MOEP, 14) UGLE, 15) ZIPF, 16) MONK, 17) TOON, 18) ZATZ, 19) BLOY, 20) ARGH, 21) HEPP, 22) SUPP, 23) JUPP, 24) ZSCH, 25) PCHI, 26) YARG, 27) SNAG, 28) GNOZ, 29) NAJA, 30) HUTY, 31) WEST, 32) NORD, 33) SUED, 34) TOLL, 35) MATT, 36) DOAD, 37) HAHA, 38) LOGI, 39) DEEP, 40) SACK, 41) XERO, 42) FATZ, 43) GULP, 44) BAUF, 45) ONKO, 46) WAPP, 47) LINK, 48) DRAG, 49) AETZ, 50) HELP.

ZEZWOLF

Amiga

■ Kody: 1) IMAGO, 2) TIBURON, 3) ARGUS.

ZEPPELIN GAMES

Atari

■ Jeżeli autorem gry jest Chris Paul Murray, wpisanie jego inicjałów na planszy tytułowej często daje nie-

śmiertelność – np. w grach HEN-RY'S HOUSE oraz MIRAX FORCE.

ZERO WAR

Atari

■ Kody: BASE, ZERO, WORD, JUMP, LOAD, MOON, MARS, STAR, TIME, SHIP, HERO, ME-GA, HIGH, GODS.

ZGADULA 1.0

PC

■ Koło ma zadane dwa cykle obrotów, które się powtarzają. Cykl pierwszy (może się zacząć w dowolnym miejscu): 50 – 250 – 500 – 1000 – 2000 – 250 – 100 – strata losu – 50 etc. Cykl drugi (j.w.): 750 – 1500 – wolny los – 50 – 250 – 500 – 100 – bankrut. Przeciętnie co dwie pełne kolejki następuje zmiana cyklu.

ZOO KEEPER

PC

■ W jednej z książek, które znajdują się w biurze, znajdziesz podobny facetów, których masz złapać. Podczas oglądania zwierząt korzystaj z radia – twój koleś szympan powie ci (za pomocą hieroglifów) gdzie możesz znaleźć kłusowników.

ZOOL

Amiga

■ Wpisz GOLDFISH na ekranie tytułowym – powinien zamigotać. Klawiszami F1..F7 możesz wybierać etapy. Podczas gry: 1 – nieśmiertelność, 2 – następna sekcja etapu, 3 – następny etap, 4 – śmierć Zoola. W odpowiedzi na pytanie o to, z którego poziomu rozpocząć misję, naciśnij F10. Otrzymasz do wyboru misję od 1 do 30.

■ Pierwszą rundę możesz przejść „na wariata”. To znaczy – co jedną sekundę wciskaj ENTER i przez cały czas trzymaj klawisze GÖRA + PRAWO. Przez duże przeszkody nie uda ci się w ten sposób przejść.

ZOOL 2

Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz hasło: CREAMOLA – 10 żyć, VISION – 20 żyć, BUMBLEBEE – Return zmienia etapy, KICKASS – bomby, NAPOLEAN – bonus level, ALCENTO – energia, OLDE-NEMY – czas, TOUGHGUY – niewidzialność, SESAME – level

1, RONSON – level 2, FUNKY-TUT – level 3, HISTERIA – level 4, MARROBONE – zatrzymuje piłkę w levelu bonusowym.

ZOOM

Amiga

■ Gdy gra poprosi cię o wybranie etapu startowego wcisnij F10, a będziesz mógł wybierać do trzydziestego poziomu.

ZORRO

Atari

■ Kolejność: chustka, kielich, podkova, dzwony, trąbka, buty, złoto, otworzyć drzwi, róża, narzeczona

C-64

■ Garsć rad. W studni jest tajne przejście. Kwiat służy do przecięcia windy w komnacie z kielichem i kulą. Klucz służy do otwarcia drzwi w komnacie z kanapą. Butelkę z tej samej komnaty daj pijakowi. Byka oznakujesz piętrem rozgrzanym w ogniu. Dzwony powies w dzwonnicy koło cementarza. W podziemiach nie zbieraj worków ze złotem, bo zgubisz drogę. Podczas gry naciśnij L.

■ Wpisz: POKE 7087,165 i uruchom grę przez RUN.

Spectrum

■ Jeśli masz kłopoty z przejściem po beczkach w studni. Wskocz specjalnie do wody i skieruj joystick w lewo, a zobaczysz, że znajdziesz się po drugiej stronie.

ZYBEX 2

Atari

■ Nazwy plansz po skończeniu pierwszych dwunastu: 13 – PY-RIX, 14 – ZELAX, 15 – CYRUX, 16 – THE END. Wybierz opcję dla dwóch graczy. Zbieraj wszystko to, co zestrzelił drugi gracz.

ZYNAPS

Amstrad, C-64

■ Na końcu levelu stań w prawym dolnym rogu. Po kilkunastu sekundach wrogi statek zniknie i przejdziesz do następnego etapu.

■ Po przekroczeniu 10.000 punktów otrzymasz dodatkowe życie. Mocarnego przeciwnika pojawiającego się na końcu każdego levelu nie musisz rozwalać. Wystarczy poczekać aż zniknie.

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

SUPER SUPERY

Końce – No To Ci Pa: Jestem zmęczony jak koń po westernie: Kończę bo wprawdzie praca uszlachetnia, ale lenistwo uszczęśliwia; Oj rozgadałem się jak kolchoznica na polu; Idziemy kimać bo świta;





Ostatni człowiek, który nie miał Windows 95

(opowiadanie znalezione w czeluściach Internetu)

Ktoś zapukał do drzwi. Był to człowiek z Microsoftu.

– No nie, to znowu ty – powiedziałem.

– Przepraszam – w głosie dało się wyczuć lekkie zakłopotanie. – Chyba wiesz dlaczego tu jestem.

Rzeczywiście wiedziałem. Kosztująca 300 milionów dolarów kampania promująca Windows'95 miała być tak efektywna, żeby przekonać każdego człowieka na planecie, że Windows'95 jest niezbędną, niemalże integralną częścią życia. Problem w tym, że nie wszyscy go kupili. A dokładniej – ja go nie kupiłem. Byłem Ostatnim Człowiekiem Który Nie Miał Windows'95. A teraz ten karzelek z Microsoftu stał w drzwiach i nie przyjmował do wiadomości odpowiedzi przeczącej.

– Nie – powtórzyłem raz jeszcze.

– Dobrze wiesz, że nie mogę się na to zgodzić – odparł beztrząsanie. Wyciągnął z teczek pudełko z Win'95. – No dawaj... Tylko jedna kopia. To wszystko o co prosimy.

– Nie jestem zainteresowany – powiedziałem. – Słuchaj, czy przypadkiem nie ma kogoś innego kogo mógłbyś trochę pomóc? Musi być jeszcze ktoś bez Windows'95.

– Przykro mi, ale... nie! – stwierdził człowiek z Microsoftu – Jesteś jedyny.

– Chyba nie mówisz poważnie. Nie każdy na planecie ma komputer, a już na pewno nie każdy, do cholery, ma PeCeta! Jedni mają Macintoshe, inni pracują pod OS/2, chociaż to ostatnie to tylko pogłoska... Są ludzie, którym Windows'95 jest kompletnie niepotrzebny.

Człowiek z Microsoftu wyglądał na zdezorientowanego.

– Nie rozumiem o co ci chodzi?

– Użyteczność! – wrzasnąłem – Po cholere to kupować, skoro nie można tego używać!?

– No cóż... Nie bardzo rozumiem o co ci chodzi z tą użytecznością – stwierdził gość z Microsoftu – Jedyne co wiem, to to, że według naszych notowań wszyscy inni mają kopię.

– Ludzie, którzy na oczy nie widzieli komputera!?

– Mają.

– Indianie znad Amazonki?

– Musieliśmy zaszczerpić się przeciwko malarii, ale załatwiliśmy to.

– Amisze?

– No jasne.

– Co ty? – zdziwiłem się. – W jaki sposób namówiliście ich do kupna tego systemu?

– No wiesz, oni nie lubią przeciągów i wmówiliśmy im, że w tym pudełku jest 95 małych okienek. Chyba skłamałszy – zasmucił się karzelek – pewnie każdy pracownik Microsoftu pójdzie do piekła. No, ale nie o to chodzi – ożywił się – problem w tym, że wszyscy mają już kopie... Oprócz ciebie!

– I co z tego? – spytałem – Jeśli wszyscy skaczą w przepaść to nie znaczy, że ja też mam skakać.

– Jeśli wydaliśmy 300 milionów na reklamę to tak! Absolutnie tak!

– Nie ma mowy!

– Jezu, znowu do tego wracamy – powiedział Microsoftowiec – Wiesz co? Dam ci kopię. Rozumiesz? DAM! Zupełnie za darmo. Po prostu ją weź i zainstaluj na swoim sprzęcie – pomachał przede mną pudełkiem.

– Nie – jego upór zaczynał mnie już męczyć – Bez obrazy, koleś, ale ja tego nie potrzebuję. I jeszcze jedno. Zwykły system operacyjny reklamujecie niemal jak antidotum na wszystkie troski tego świata. Zupełnie jakby zainstalowanie Windowsów tworzyło światowy pokój, ład i porządek.

– Bo miało tworzyć.

– Przepraszam?

– Światowy pokój. Oryginalny projekt to zakładał. Naprawdę. Jedna ikonka i załatwione – koniec walk, głodu, korupcji i mafii. Proste, nieprawdaż?

– Więc co się stało?

– Cóż... Wiesz... To zajmowało dużo miejsca na twardym dysku. Musieliśmy wybrać między tym, a siecią Microsoft Network. Zresztą nie bardzo wiedzieliśmy jak ciągnąć zyski ze światowego pokoju.

– Spadaj.

– Nie mogę. Zabiją mnie jeśli zawiodę – wyjaśnił.

– Kpisz sobie ze mnie?!

– Słuchaj – powiedział – sprzedaliśmy to Amiszom. Amiszom, rozumiesz! Teraz otwierają pudełka i dochodzą do wniosku, że ich oszukaliśmy. Zostaniemy zaszlachtowani jeśli kiedykolwiek pokażemy się w Zachodniej Pensylwanii. Jednak zrobiliśmy to. Teraz tylko TY nas wstrzymujesz. To jest upokarzające. Upokarzające dla mnie. Upokarzające dla firmy. Upokarzające dla produktu. To jest upokarzające dla Billa!

– Przecież nic nie obchodzi Billa Gatesa.

– On właśnie na ciebie patrzy – człowiek z Microsoftu nerwowo spojrzał w niebo – Pożyczył jeden z tych wojskowych, szpiegowskich satelitów. Specjalnie na tę okazję. Ma także jeden z tych laserów, wiesz, o dużej mocy. Zamkniesz za mną drzwi, bach, i jestem kupką szarego popiołu.

– Nie zrobiliby tego – powiedziałem – Mogłby przez przypadek zniszczyć tę kopię Win'ów.

– Bill jest całkiem niezły w obsłudze tego lasera – karzelek z Microsoftu wyraźnie się denerwował – Dobra, miałem tego nie robić, ale nie pozostawiasz mi wyboru. Jeżeli weźmiesz tę kopię Windows, hojnie cię wynagrodzimy. Damy ci wyspę na Karaibach. Może być Montserrat?

– Straszna. Tam jest okropny, aktywny wulkan.

– Tylko jeden i w dodatku mały.

– Słuchaj – rzekłem – Gdybyś mnie przekonał żebym wziął tę kopię, co robilibyście wtedy? Mielibyście cały rynek opanowany. To byłby koniec, żadnych nowych światów do podboju. Co byście robili?

Człowieczek z Microsoftu wyciągnął inne pudełko ze swojej torby i podał mi je.

– Windows'95... dla zwierząt?!?!?

– Jest przecież bardzo dużo zwierząt domowych – powiedział.

Szybko zamknąłem drzwi.

Dobiegł zza nich dźwięk lasera, skowyt, a potem była już tylko cisza...

David Kelsen

przekład: Katarzyna Kosim

Skład redakcji

SECRET SERVICE

Nadszedł czas, aby przedstawić się bliżej. Co miesiąc spotykamy się na łamach SECRET SERVICE, gdzie dzielimy się z wami naszymi osiągnięciami w rozpracowywaniu gier. Jest nas całkiem pokaźna grupka, przy czym na następnych stronach znajdziecie dane na temat osób stanowiących w obecnym okresie trzon redakcji. Poza nimi jest cała masa osób, których praca, choć bardzo istotna, nie jest tak widoczna na łamach pisma – administracja, najwyższe szefostwo wydawnictwa, operatorzy fotokładu, korekta, osoby zajmujące się prenumeratą itp. Wokół redakcji jest też skupiona pewna grupa osób – sympatyków, którzy piszą nieregularnie lub prawie wcale, a którzy po prostu są z nami i służą nam zawsze radą i pomocą. W ciągu trzech lat przez całe to grono przewinęło się i tak kilkakrotnie więcej osób, o których można z powodzeniem napisać osobną książkę.

Zbierając dane do składu redakcji chcieliśmy przybliżyć wam nas – autorów – jako zwykłych ludzi, którzy mają swoje upodobania, przyzwyczajenia, sympatie i antypatie. Zadaliśmy więc kilka pytań z najróżniejszych dziedzin życia prywatnego i zawodowego, byście mogli dowiedzieć się coś więcej o osobach, których teksty czytacie na codzień w SECRET SERVICE.

Aby ubarwić tę „suchą” ankietę, każdy miał obowiązek wygrzebać jakikolwiek dowód tożsamości ze zdjęciem. Jedni wyciągali legitymacje, dowody osobiste nowiutkie, inni poźółtkę ze starości. Śmiechu było co niemiara, gdy okazało się, jak wyglądał dany osobnik te kilka czy kilkanaście lat temu. Nie bierzcie więc wszystkich na serio.

Ksywa/ksywki: **Bamse**
 Imię i nazwisko: **Piotr Pawlak**
 Specjalizacja: **przygodówki, inne Sierry, helpy**
 Ulubiony typ gier: **Sierry i inne przygodówki**
 Ukochany tytuł: **Quest for Glory 2 i 3**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'09**
 Rodzaj czytanej literatury: **lektury szkolne**
 Ulubione książki: **Trylogia Sienkiewicza**
 Ulubione filmy: **Sami Swoi**
 The Best film i aktor: **Sami Swoi - Władysław Kowalski**
 Muzyka jakiej słucham: **Eric Clapton**
 Hobby, zainteresowania: **sport, muzyka, gry**
 Mój typ kobiety: **ładna**
 Co mnie wkurza: **zastrzyki**
 Wzrost: **180+**
 Waga: **70+**
 Zwierzę hodowane w domu: **sobaka**
 Jak spędzam wolny czas: **żebym ja go miał...**
 Marzenie: **mieć czas na wszystko**
 Mój pierwszy komputer: **Atari 800 XL**
 Obecny sprzęt: **PC 486DLC/40**
 Ulubione kreskówki: **Beavis & Butt-head**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **gala, koszy, siata**

KSIĄŻECZKA WOJSKOWA

Seria:  Nr: 



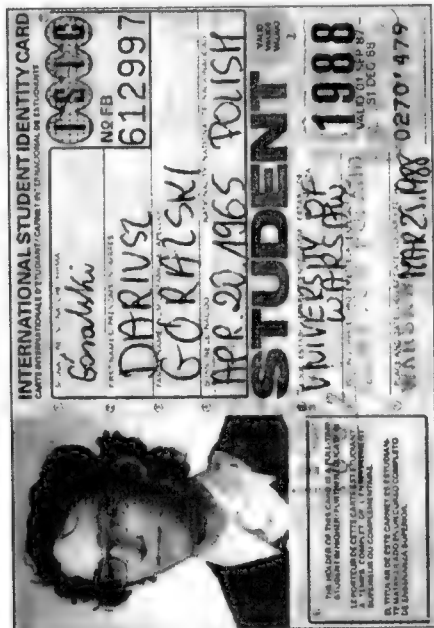
Fotografia o wymiarach 3x4 cm



podpis posiadacza książeczki: *Pawlak* podpis posiadacza książeczki:

Nr ewidencyjny

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Ksywa/ksywki: **Berger**
 Imię i nazwisko: **Dariusz Góralski**
 Specjalizacja: **strategie**
 Ulubiony typ gier: **strategie**
 Ukochany tytuł: **UFO, Battlegroud Gettysburg**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'10**
 Rodzaj czytanej literatury: **monitor**
 Ulubione książki: **książeczka zdrowia**
 Ulubione filmy: **Alamo**
 The Best film i aktor: **J. Wayne**
 Muzyka jakiej słucham: **Gethro Tull**
 Hobby, zainteresowania: **historia wojny**
 Mój typ kobiety: **każda, byle nie gruba**
 Co mnie wkurza: **że trzeba pracować**
 Wzrost: **słuszny**
 Waga: **przytyłem 10 kg i mam niedowagę**
 Zwierzę hodowane w domu: **Gomik=Homik=Chomik**
 Jak spędzam wolny czas: **walę w gry**
 Marzenie: **żeby się wszyscy odpię...**
 Mój pierwszy komputer: **Atari 130 XE**
 Obecny sprzęt: **P-90**
 Ulubione kreskówki: **Disney (stary), Bugs Bunny**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **żadnych sportów!**

Ksywa/ksywki: **C(w)alinezka**
 Imię i nazwisko: **Andrzej Cwalina**
 Specjalizacja: **strategie, przygodówki, RPG, SG**
 Ulubiony typ gier: **strategie, RPG**
 Ukochany tytuł: **Civilization, Settlers**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'08**
 Rodzaj czytanej literatury: **fantasy**
 Ulubione książki: **Pięcioksiąg Cadderly'ego**
 Ulubione filmy: **Asterix**
 The Best film i aktor: **Asterix-Obelix**
 Muzyka jakiej słucham: **hardrock**
 Hobby, zainteresowania: **RPG**
 Mój typ kobiety: **duży biust, obfite kształty, uległa**
 Co mnie wkurza: **koguty**
 Wzrost: **odpowiedni**
 Waga: **76**
 Zwierzę hodowane w domu: **pies**
 Jak spędzam wolny czas: **maluję figurki do RPG, gram**
 Marzenie: **mieć marzenie**
 Mój pierwszy komputer: **Spectrum**
 Obecny sprzęt: **PC DX2/80**
 Ulubione kreskówki: **Asterix, Kaczor Donald**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **bilard, pływanie**

LEGITYMACJA STUDENCKA

Nr albumu: [redacted]

Akryline

Andrzej C WALINA
 (data i nazwisko)

[redacted] 1975r.
 (data urodzenia)

Warszawie
 (miasto)

Al. Niezłapłości 162
 02-554 Warszawa
 49-53-77
 001502 (kod pocztowy)

01.10.95r. (data wystawienia)

7/94 WA - PN

LEGITYMACJA SZKOLNA

Nr [redacted]

Marcin Górecki
 (data i nazwisko)

data urodzenia [redacted] 1975r.
 (data i nazwisko)

zamieszkały w **Warszawie**
 ul. [redacted]
 Warszawa, ul. Smulikowskiego 4A
 00-243 tel. 24 31 04 37
 P.O. DYKUSORIA SZKOŁY
 1.09.95r.
 (data)

7/94 WA - PN

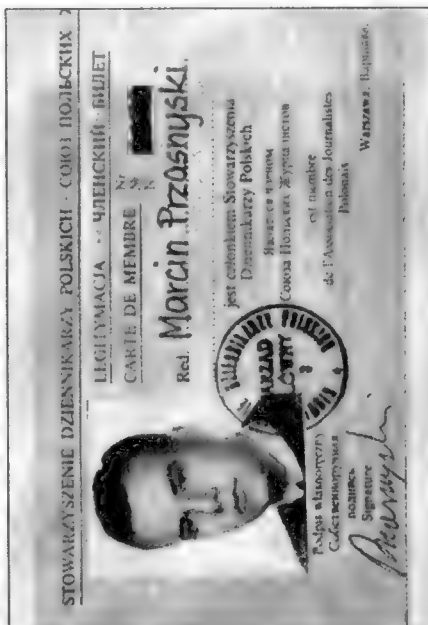
Ksywa/ksywki: **Gulash, Ash, Gul**
 Imię i nazwisko: **Marcin Kamil Górecki**
 Specjalizacja: **mordobicia, konsole, VR**
 Ulubiony typ gier: **mordobicia**
 Ukochany tytuł: **MK, SSF2T, Tekken 2, VF 2**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'06**
 Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy**
 Ulubione książki: **Diuna, Wiedźmin, Władca Pierścieni**
 Ulubione filmy: **Akira, Absolwent**
 The Best film i aktor: **Komary Giganty - John Smith**
 Muzyka jakiej słucham: **HipHop, Tekkno**
 Hobby, zainteresowania: **kobiety, wino i śpiew**
 Mój typ kobiety: **lekko ruda, piegowata, biała, piękna**
 Co mnie wkurza: **klerykalizm**
 Wzrost: **średni 172 (naprawdę 169)**
 Waga: **70**
 Zwierzę hodowane w domu: **tchórzofretka, pratchawiec**
 Jak spędzam wolny czas: **śpię, uczuję, oglądam mangi**
 Marzenie: **spotkać Ryu, pojechać do Japonii**
 Mój pierwszy komputer: **Spectrum (gumiak)**
 Obecny sprzęt: **P-90**
 Ulubione kreskówki: **Simpsonowie, mangi**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **skateboarding, karate**

Ksywa/ksywki: **KaYteck**
Imię i nazwisko: **Kamil Mętrak**
Specjalizacja: **symulatory, wyścigi, doomy**
Ulubiony typ gier: **ju**
Ukochany tytuł: **F-14, F-15, Apache, Doom, UFO**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'04**
Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy, political fiction**
Ulubione książki: **Mike Hoare, Tom Clancy, Howard, Lem**
Ulubione filmy: **Cameron, Tarantino oraz Pluton, Alien**
The Best film i aktor: **Pulp Fiction, Harrison Ford**
Muzyka jakiej słucham: **metal, punk, hardrock**
Hobby: **militaria, survival, paintball, samoloty**
Mój typ kobiety: **175 cm, miła, przyjemnie pachnąca**
Co mnie wkurza: **głupota, lamerstwo, niekiedy kobiety**
Wzrost: **w porządku**
Waga: **nie za dużo**
Zwierzęta hodowane w domu: **mama hoduje psa**
Jak spędzam wolny czas: **latam po lesie, sklejam modele**
Marzenie: **super kobieta, max pieniądze, święty spokój**
Mój pierwszy komputer: **PC AT 12 MHz**
Obecny sprzęt: **P-90**
Ulubione kreskówki: **Simpsonowie, Reksio**
Sporty, uprawiane/ulubione: **paintball, rower górski**



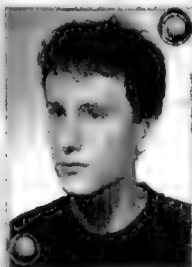
Ksywa/ksywki: **Mamut**
Imię i nazwisko **Maciej Ogiński**
Specjalizacja: **zręcznościówki, przygodówki**
Ulubiony typ gier: **jw.**
Ukochany tytuł: **Dreamweb, Crusader**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'29**
Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy**
Ulubione książki: **wszystko Lovecrafta**
Ulubione filmy: **Blade Runner**
The Best film i aktor: **Blade Runner – H. Ford**
Muzyka jakiej słucham: **death metal**
Hobby, zainteresowania: **tylko gry**
Mój typ kobiety: **Cindy Crawford**
Co mnie wkurza: **twórczość Liroya**
Wzrost: **w porządku**
Waga: **58**
Zwierzę hodowane w domu: **jamnik (uciekł)**
Jak spędzam wolny czas: **gram dla odmiany**
Marzenie: **być uwielbianym przez kobiety**
Mój pierwszy komputer: **386DX/40**
Obecny sprzęt: **PC 486DX4/100**
Ulubione kreskówki: **Simpsonowie, manga**
Sport, uprawiane/ulubione: **wrestling, pływanie**

Ksywa/ksywki: **Martinez, John Zabiya**
Imię i nazwisko: **Marcin Przasnyski**
Specjalizacja: **master of disaster**
Ulubiony typ gier: **wszystkie te, które mają duszę**
Ukochany tytuł: **Gabriel Knight, System Shock**
Czas współpracy z gazetą: **od urodzenia**
Rodzaj czytanej literatury: **Suworow, Eco**
Ulubione książki: **Imię Róży, Niebezpieczny Spadek, Kontrola**
Ulubione filmy: **akcja! ogień! wybuchy!**
The Best film i aktor: **Sigourney Weaver – Aliens**
Muzyka jakiej słucham: **każda byle cicho, kiedyś Marillion**
Hobby, zainteresowania: **mądryś ludzie**
Mój typ kobiety: **ciepła i gotowa, opiekuńcza**
Co mnie wkurza: **głupie gadanie**
Wzrost: **177**
Waga: **80**
Zwierzę hodowane w domu: **żmija**
Jak spędzam wolny czas: **nie mówiam**
Marzenie: **rok wakacji w podróży dookoła świata**
Mój pierwszy komputer: **Specy 16 KB**
Obecny sprzęt: **P-90, Mac Quadra**
Ulubione kreskówki: **Beavis & Butt-head**
Sporty, uprawiane/ulubione: **nurkowanie, baseball**



Man'kowski _____
1. Nazwisko
Piotr Karol _____
2. Imię

3. Nasuwisko redowce



RYSOPIS

wysoki
H=rost
zielona
Oczy
nie ma
Znaki szczególne

N. curid.

Piotr Mańkowski
Własnoręczny podpis

Ksywa/ksywki: **Micz**
Imię i nazwisko: **Piotr Mańkowski**
Specjalizacja: **przygodówki, RPG, rynek gier**
Ulubiony typ gier: **przygodówki, RPG**
Ukochany tytuł: **Maniac Mansion, Another World**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'10**
Rodzaj czytanej literatury: **Carroll, Silverberg**
Ulubione książki: **Tajemnica Zielonej Pieczęci, Pan Samochodzik**
Ulubione filmy: **Powiekszenie, Terminator**
The Best film i aktor: **Bruce Willis - Szklana Pułapka**
Muzyka jakiej słucham: **pop z lat 80-tych**
Hobby, zainteresowania: **film, książki**
Mój typ kobiety: **naturalna, troskliwa**
Co mnie wkurza: **chamstwo**
Wzrost: **188**
Waga: **75**
Zwierzę hodowane w domu: **brak**
Jak spędzam wolny czas: **mam go mało**
Marzenie: **podróż na Wyspę Wielkanocną**
Mój pierwszy komputer: **Atari 800 XL**
Obecny sprzęt: **PC 486DX4/100**
Ulubione kreskówki: **Różowa Pantera**
Sport, uprawiane/ulubione: **tenis, siatkówka, szachy**

Ksywa/ksywki: **Mr. Root**
 Imię i nazwisko: **Robert Korzeniewski**
 Specjalizacja: **anime/manga**
 Ulubiony typ gier: **wyścigi samochodowe**
 Ukochany tytuł: **Ridge Racer, Test Drive**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'29**
 Rodzaj czytanej literatury: **sf, manga**
 Ulubione książki: **Cieplarnia - Brian Aldiss**
 Ulubione filmy: **wszystkie anime Urusei Yatsura**
 The Best film i aktor: **Harrison Ford**
 Muzyka jakiej słucham: **techno**
 Hobby, zainteresowania: **Amiga, manga, anime**
 Mój typ kobiety: **taka, jak moja żona**
 Co mnie wkurza: **wolni kierowcy jadący lewym pasem**
 Wzrost: **192**
 Waga: **80**
 Zwierzę hodowane w domu: **pies - ratlerek**
 Jak spędzam wolny czas: **siedzę przed TV**
 Marzenie: **pojechać do Japonii i do USA**
 Mój pierwszy komputer: **Spectrum +**
 Obecny sprzęt: **Amiga 3000T**
 Ulubione kreskówki: **tylko anime**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **ływanie, szybka jazda**

RYSOPIŚ
 PRZEMETBY SIGNALEMENT
 1981
 PIWNE
 NIE MA
 wczoraj
 piosenki
 latki
 czy
 lada
 bez
 znaki szczególne
 nie ma
 Podpis prowadzący
 Sygnatury i podpis
 3



SERIA [] NR []

Nowak
 1. Nazwisko
Waldemar
 2. Imię
 3. Nazwisko rodzinne



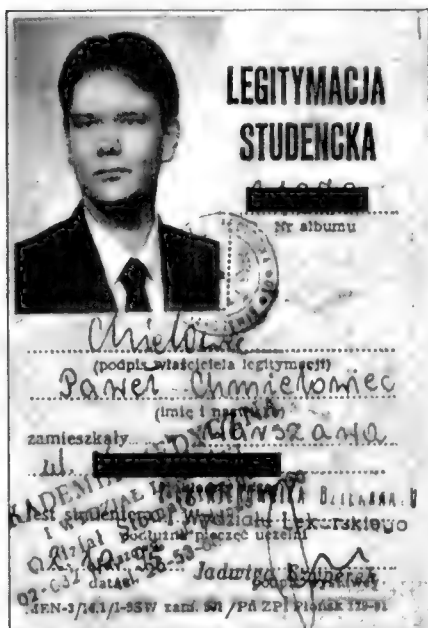
RYSOPIŚ
 wysoki
 niebieskie
 oczy
 nie ma
 znaki szczególne

Ni cwid.

Własnoręczny podpis

Ksywa/ksywki: **Pegaz Ass**
 Imię i nazwisko: **Waldemar Nowak**
 Specjalizacja: **grafika, supery, listy, mącenie**
 Ulubiony typ gier: **brak**
 Ukochany tytuł: **brak**
 Czas współpracy z gazetą: **od okresu prenatalnego**
 Rodzaj czytanej literatury: **Cats, komiksy**
 Ulubione książki: **Dendrologia - W. Seneta**
 Ulubione filmy: **akcja, manga/anime, sf**
 The Best film i aktor: **Rocky Horror Picture Show - Tim Curry**
 Muzyka jakiej słucham: **poważna, punk, Prince**
 Hobby, zainteresowania: **rośliny, oglądactwo, praca**
 Mój typ kobiety: **żółta**
 Co mnie wkurza: **bezmówność**
 Wzrost: **174**
 Waga: **77**
 Zwierzę hodowane w domu: **kwiaty, kocur Zenek**
 Jak spędzam wolny czas: **pracuję, jem i śpię**
 Marzenie: **lot śmigłowcem, Japonka w domu**
 Mój pierwszy komputer: **C-128**
 Obecny sprzęt: **P-90**
 Ulubione kreskówki: **manga/anime i inne**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **rower górski**

Ksywa/ksywki: **Pejotl, Witia Krugloj**
 Imię i nazwisko: **Paweł Jankowski**
 Specjalizacja: **managery, strategie, tipsy, manga**
 Ulubiony typ gier: **strategie, managery**
 Ukochany tytuł: **Conflict in Vietnam, Ufo**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'04**
 Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy, historyczna**
 Ulubione książki: **Władca Pierścieni**
 Ulubione filmy: **Gwiezdne Wojny, manga**
 The Best film i aktor: **Jackie Chan – wszystko**
 Muzyka jakiej słucham: **poważna, punk-rock**
 Hobby, zainteresowania: **leniuchowanie, gry planszowe**
 Mój typ kobiety: **nie powiem, bo ktoś poderwie**
 Co mnie wkurza: **socjalizm**
 Wzrost: **słuszny**
 Waga: **słuszna**
 Zwierzę hodowane w domu: **karaluchy**
 Jak spędzam wolny czas: **czytam książki, oglądam filmy**
 Marzenie: **całe życie upływa mi na marzeniach**
 Mój pierwszy komputer: **Atari 130 XE**
 Obecny sprzęt: **486DX4/100**
 Ulubione kreskówki: **manga, Przygody Animków**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **koszykówka, futbol am.**



Ksywa/ksywki: **PooH**
 Imię i nazwisko: **Paweł Chmielowiec**
 Specjalizacja: **SNES, Amiga, golf, zręcznościówki**
 Ulubiony typ gier: **wyścigi, logiczne, strategie**
 Ukochany tytuł: **Deuteros, Civilization, DKC**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'08**
 Rodzaj czytanej literatury: **komputerowa, fantasy**
 Ulubione książki: **Fundacja, Przedwiośnie, Wiedźmin**
 Ulubione filmy: **Blade Runner, Star Trek, Star Wars**
 The Best film i aktor: **Sigourney Weaver – Aliens**
 Muzyka jakiej słucham: **Queen, Cranberries**
 Hobby, zainteresowania: **gry, telekomunikacja**
 Mój typ kobiety: **namiętna acz zrównoważona**
 Co mnie wkurza: **niezrozumienie**
 Wzrost: **173**
 Waga: **85**
 Zwierzę hodowane w domu: **rybki (możliwe, że zdechły)**
 Jak spędzam wolny czas: **gram, czytam**
 Marzenie: **miłość, równość, braterstwo**
 Mój pierwszy komputer: **C-64**
 Obecny sprzęt: **Amiga 1200**
 Ulubione kreskówki: **manga**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **bobsleje**

Ksywa/ksywki: **User Jama, Kostia Jamow**
 Imię i nazwisko: **Jacek Marczewski**
 Specjalizacja: **przygodówki, sprzęt**
 Ulubiony typ gier: **przygodówki, RPG**
 Ukochany tytuł: **Bloodnet**
 Czas współpracy z gazetą: **od samego początku**
 Rodzaj czytanej literatury: **sf**
 Ulubione książki: **Dick, Howard, Sapkowski, Lem**
 Ulubione filmy: **nieśmiertelny Indiana Jones**
 The Best film i aktor: **Harrison Ford**
 Muzyka jakiej słucham: **zależnie od nastroju**
 Hobby, zainteresowania: **brzdąkanie na gitarze**
 Mój typ kobiety: **blondynka**
 Co mnie wkurza: **politycy**
 Wzrost: **180**
 Waga: **70**
 Zwierzę hodowane w domu: **królik miniaturka**
 Jak spędzam wolny czas: **nie mam**
 Marzenie: **skończyć studia w tym tysiącleciu**
 Mój pierwszy komputer: **Timex 2068**
 Obecny sprzęt: **486DX4/100**
 Ulubione kreskówki: **Asterix**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **żeglarsstwo**

Marczewski
 1. Nazwisko
Jacek Adam
 2. Imiona

3. Nazwisko rodowe



RYSOPIS
 wysoki
 ciemne
 włosy
 nie ma
 znaki szczególne

Nr ewid.

2 **Jacek Marczewski**
 Własnoręczny podpis

1. Nazwisko **WICIŃSKI**
 2. Imiona **BOGDAN**
 3. Data i miejsce urodzenia **1975**
Wołomin
 4. Miejsce stałego zamieszkania **Warszawa**
ul. ...



5. Wydane przez **REFERAT KOMUNIKACJI**
URZĘDU DZIELNICY MOKOTOŃ
20P. W-wie dnia **5.4.93**
innych, bezterminowo
Nr ...
Barbara ...

Ksywa/ksywki: **Wicik, Wic, Gordon**
 Imię i nazwisko: **Bogdan Wiciński**
 Specjalizacja: **Amiga, konsole, Krusty, piłka nożna**
 Ulubiony typ gier: **każda, która ma dzidzie**
 Ukochany tytuł: **zawsze jest coś nowego...**
 Czas współpracy z gazetą: **od SS'09**
 Rodzaj czytanej literatury: **coś niesamowitego**
 Ulubione książki: **będzie tego z tuzin**
 Ulubione filmy: **będzie tego z kopa**
 The Best film i aktor: **będzie tego z mendel**
 Muzyka jakiej słucham: **potrafię się zbrecztać z Disco Polo**
 Hobby, zainteresowania: **piłka nożna, ekonomia, panny**
 Mój typ kobiety: **gigantyczne pierogi, reszta nieważna**
 Co mnie wkurza: **moje lenistwo i słomiany zapal**
 Wzrost: **175**
 Waga: **98**
 Zwierzę hodowane w domu: **głonojad, rodzina mend**
 Jak spędzam wolny czas: **nagrywam kawałki, zajmuję się pannami**
 Marzenie: **zwiedzić cały świat**
 Mój pierwszy komputer: **Atari 130 XE**
 Obecny sprzęt: **486DX4/100**
 Ulubione kreskówki: **Beavis, Żwirek i Muchomorek**
 Sporty, uprawiane/ulubione: **gała, rolki, streetball**

[illegible]

Kom-Kru

Czytelnicy

[illegible]





**MORTAL
KOMBAT**

SPIS TREŚCI

SECRET SERVICE 01-32

Czas na małe podsumowanie. Stworzyliśmy spis opisów gier, opublikowanych w trzydziestu dwóch numerach SECRET SERVICE. W spisie znalazły się zarówno opisy ogólne, recenzje, jak i opisy ukończenia. Nie braliśmy pod uwagę gier zamieszczonych w Rzucie Okiem, ani wzmianek mniejszych niż 1/4 strony. Przez prawie trzy lata działalności zebraliśmy tego 1008 wyczerpujących opisów, co jest liczbą tak ogromną, że nawet my byliśmy srodze zdziwieni. Oczywiście, że niektóre tytuły zostały opisane więcej niż raz, ale zawsze z konkretnego powodu, którym było np. wydanie nowej wersji na inny komputer. Spis nie uwzględnia gier konsolowych, o których zaplanujemy pisać dopiero niedawno.

Jeśli wziąć pod uwagę, że za 32 numery trzeba było na przestrzeni trzech lat zapłacić łącznie 70 zł i 45 groszy, co daje średnio niecałe 7 groszy za jeden opis! I to nie licząc stałych rubryk – zapowiedzi, wywiadów, dyskusji, relacji z targów, felietonów, konkursów, KGB, a także Helpów, które mają swój osobny spis na końcu. Można nieskromnie powiedzieć, że jesteśmy najtańszą i najskuteczniejszą formą obcowania z grami. Dziękujemy za dotychczasowe wspólne trzy lata, przed nami jeszcze z dziesięć razy tyle!

Oznaczenia: O – opis, R – recenzja, M – mapa, S – suplement w KGB.

Komputery: A – Amiga 500, A12 – Amiga 1200, CD32 – Amiga CD32, ST – Atari ST, XL – Atari XL/XE, C – Commodore 64/128, ZX – ZX Spectrum, PC – PeCet, CD – PC CD-ROM, Mac – Macintosh.

Opisy gier

TYTUŁ GRY	NR SS	STR.	TYP	KOMPUTER
1869	10	28	O	A PC
1942 PACIFIC AIR WAR	16	32	O	PC
4 SOCCER SIMULATORS	15	9	O	C
4D BOXING	02	11	O	A, PC, ST
4D TENNIS	02	11	O	A PC
4x4 OFF ROAD RACING	05	9	O	A, C, PC, ST
5TH FLEET	22	66	O	PC
688 ATTACK SUB	13	19	O	A, PC
A-10 TANK KILLER	07	24	O	A, PC
A-TRAIN	06	34	O	A, PC, ST
ACES OF THE PACIFIC	04	16	R	PC
ACES OVER EUROPE	10	10	O	PC
ACROSS THE RHINE	29	52	O	CD
ACTUA SOCCER	31	26	O	CD
ADVENTURES OF ROBIN HOOD	24	22	O	A, ST
AEGIS – GUARDIAN OF THE FLEET	21	44	R	CD
AIR BUCKS	20	21	R	A, PC
AIRLINES	20	21	R	PC
AL-QADIM	16	28	O	PC
ALADDIN	21	68	O	A12, CD32, PC
ALCATRAZ	06	16	O	A, C, PC, ST
ALEX DAMPIER WORLD HOCKEY	25	59	R	PC
ALFA BOOT	17	10	R	XL
ALICE IN WONDERLAND	13	48	O	A, PC, ST
ALIEN BREED	15	10	O	A
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	23	33	R	A, CD32
ALIEN LEGACY	18	64	O	PC

TYTUŁ GRY	NR SS	STR.	TYP	KOMPUTER
ALL TERRAIN RACING	25	30	O	A, CD32, PC
ALLO ALLO	25	28	R	A, PC
ALONE IN THE DARK	11	10	O	PC
ALONE IN THE DARK	02	25	O	PC
ALONE IN THE DARK 3	24	30	O	CD
AMAZON	03	29	O	A, PC
AMERICAN T. T. WRESTLING	08	6	O	C
ANCIENT WAR IN THE SKIES	02	31	R	A, PC, ST
ANCIENT WAR IN THE SKIES	05	30	O	A, PC, ST
ANOTHER WORLD	01	24	O	A, PC, ST
APACHE	31	36	O	CD
APIDYA	18	19	R	A
ARCADE POOL	21	24	O	A, CD32, PC
ARCHON ULTRA	14	49	O	A, C, PC
ARDENY	16	63	R	PC
ARENA	15	30	R	PC
ARKTYCZNE POLOWANIE	22	9	R	C64
ARMADA	09	25	O	PC
ARMORED FIST	20	32	O	PC
ARMOUR GEDDON 2	17	30	O	A
ARNHEM	18	40	O	ZX, ST, PC
ARNIE	20	20	R	A, PC
AROUND THE PLANET	17	10	R	XL
ARTEFAKT PRZODKÓW	05	9	M	XL
ASCENDANCY	30	61	R	CD
ASYLUM	01	11	O	XL
ATOMIA	08	10	O	XL

TYTUŁ GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
AV-88 HARRIER ASSAULT	12	24	O	A	PC
BALOR OF THE EVIL EYE	28	64	O	CD	
BANGKOK KNIGHTS	20	10	R	C64	
BARAHIR	6	8	O	XL	
BARBARIAN	10	5	R	XL	
BARYON	29	36	R	PC	
BASIL	1	10	O	C	XL
BATMAN RETURNS	3	36	O	A	PC
BATTLE BEAST	30	28	O	PC	
BATTLE BUGS	18	60	O	PC	
BATTLEGROUND: ARDENNES	31	58	O	CD	
BATTLE SHIPS	9	25	R	C	XL
BEAUTY AND THE BEAST	5	36	O	A	PC
BEETHOVEN'S 2ND	10	6	O	A	PC
BENEATH A STEEL SKY	13	22	O	A	PC
BENEATH A STEEL SKY	22	44	R	A	PC
BENEFACITOR	18	20	O	A	
BETRAYAL AT KRONDOR	15	32	O	PC	
BEVERLY HILLBILLIES	15	19	O	PC	
BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN 2	2	7	O	XL	
BICYCLE BACCART	30	33	R	PC	
BICYCLE GIN	30	32	R	PC	
BIG FOOT	12	6	O	C	
BIG RED ADVENTURE	23	42	O	CD	32 PC CD
BIOFORGE	24	66	O	CD	
BIRDS OF PREY	4	14	O	A	PC
BITWA MORSKA	9	25	O	PC	
BLACK CAULDRON	3	27	O	PC	
BLACK CRYPT	12	34	C	A	
BLACKTHORNE	22	28	R	A	CD
BLADE OF DESTINY	24	62	R	A	PC
BLOB	8	34	O	A	
BLOOD NET	15	26	O	CD	
BLOODWINGS	32	49	O	CD	
BLUE BARON	18	10	R	C	XL
BLUE FORCE	7	18	O	PC	
BLUES BROTHERS	23	36	R	A	PC
BMX NINJA	18	8	R	C	
BODY BLOWS	6	21	O	A	C
BODY BLOWS GALACTIC	13	10	O	A	A12
BODY SLAM	32	22	R	PC	
BRET HULL HOCKEY	25	59	R	PC	
BRIDGE 7.0	21	27	R	PC	
BRIDGE 8.0	21	27	R	PC	
BRIDGE BARON	21	28	R	PC	
BRIDGE CHAMPION WITH O. SHARIF	21	28	R	PC	
BRIDGE MASTER	21	27	R	PC	
BRIDGE OLYMPIAD	21	28	R	PC	
BRUTAL PAWS OF FURY	27	24	O	A	PC
BUBBANSTIX	12	19	O	A	
BUGGY BOY	11	6	O	A	C
BULLY'S SPORTING DARTS	16	46	O	A	PC
BUREAU 13	26	40	O	PC	CD
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	8	13	O	PC	
CABAL	20	26	R	A	C64
CADAVRE	9	14	O	A	PC
CAESAR 2	31	60	O	CD	
CAMPAIGN 2	26	60	O	A	PC
CANNON FODDER	11	10	O	A	PC
CANNON FODDER 2	21	20	O	A	CD
CAPITALISM	32	56	O	CD	
CAPTAIN DYNAMO	6	16	M	A	PC
CAR AND DRIVER	4	29	O	PC	
CARRIER STRIKE	6	30	O	PC	
CARRIERS AT WAR 1+2	6	28	O	PC	
CASTLE	7	3	M	C	
CASTLE MASTER	25	20	O	A	C64
CASTLE OF DR. BRAIN	1	35	R	A	PC
CASTLES 2	4	32	R	PC	ST
CAVEMAN	16	8	R	XL	

TYTUŁ GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
CAVEMAN NINJA	1	26	O	A	PC
CAVEMAN UGH-LYMPICS	7	17	O	A	C
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	28	30	R	CD	
CHAOS CONTROL	30	62	R	PC	
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	9	34	O	PC	
CIVIL WAR	27	62	O	PC	CD
CIVILIZATION	14	43	R	A	PC
CIVILIZATION	3	31	R	A	PC
CLASH OF STEEL	14	46	O	PC	
CLASH OF STEEL	23	67	S	PC	
CLUB SOCCER	28	30	R	PC	
CLUE	20	24	O	A	A12
CLYDE'S REVENGE	31	22	R	PC	
COALA	32	16	O	A12	
CO DO GROSZA	23	30	O	A	
COLONEL'S BEQUEST	2	17	O	PC	
COLONIZATION PL	22	63	R	PC	
COLORADO	7	28	O	A	PC
CONARAGE: MAXIMUM OVERKILL	17	32	O	CD	
COMBAT AIR PATROL	12	20	O	A	
COMBAT AIR PATROL	30	34	O	PC	CD
COMMAND & CONQUER	30	66	O	CD	
COMMANDER BLOOD	24	50	O	CD	
COMPANIONS OF XANTH	13	50	O	PC	
CONAN THE CIMMERIAN	5	22	O	A	PC
CONE FISHIN'	21	40	R	CD	
CONFLICT: KOREA	18	62	O	A	PC
CONQUEST OF CAMELOT	1	22	O	PC	
CONQUEST OF JAPAN	13	46	O	A	PC
CONQUEST OF LONGBOW	5	24	O	PC	
COOL WORLD	17	19	R	A	C
CORRIDOR 7	22	31	R	PC	
COSMIC SPACEHEAD	16	10	O	A	C
COUNT DUCKULA	18	9	R	A	C
COUNT DUCKULA 2	18	9	R	A	C
COUNTDOWN	2	22	O	PC	
COURSE OF ENCHANTIA	13	44	O	A	PC
COVER GIRL STRIP POKER	16	19	R	A	PC
CREATURES	20	8	O	C64	
CRIME PATROL	20	46	R	CD	
CROSSBOW	15	6	R	A	
CRUISE FOR A CORPSE	8	34	O	A	PC
CRUSADER — NO REMORSE	30	36	R	CD	
CRYPT. THE	25	21	O	A	C64
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	8	10	O	A	C
CUSTER'S LAST COMMAND	28	60	O	PC	
CYBERBLOCKS	13	7	R	C	
CYBER FORCE	31	18	R	A	A12
CYBERIA	24	44	R	CD	
CYBERRACE	15	31	R	PC	
CYBERSPEED	32	33	O	CD	
CYBERWAR	21	46	R	CD	32
CYCLEMANIA	23	53	R	CD	
CYCLONES	22	31	R	PC	
CYADELA	27	22	R	A	A12
CYWILIZACJA	11	6	O	XL	
D-DAY	29	76	R	PC	
DAEDALUS ENCOUNTER	29	50	R	MAC	CD
DALEK ATTACK	22	23	R	A	PC
DAN WILDER	30	20	R	A	A12
DANGEROUS STREETS	16	46	R	A	PC
DARK ABYSS	11	5	R	XL	
DARK FORCES	22	31	R	PC	CD
DARK FORCES	24	68	R	PC	CD
DARK STRIKE	30	33	R	PC	
DARK SUN 2: WAKE OF RAV. cz 1	22	40	O	PC	
DARK SUN 2: WAKE OF RAV. cz 2	23	48	O	PC	
DARKNESS HOUR	12	6	R	XL	
DARKNESS HOUR	23	10	R	XL	
DARKSEED	10	34	O	A	C

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
DARKSEED	17	44	R	A	CD PC
DARKSEED 2	32	45	R		CD
DAWN PATROL	24	28	II	A	A12 PC
DAY OF THE TENTACLE	5	18	O		PC
DEATH GATE	24	38	O		PC CD
DEATH MASK	22	33	R	A	CD32
DEEP CORE	24	27	II	A	PC
DEFEND THE ALAMO	17	65	O		PC
DEJA VU	5	9	II	A	A, C, PC
DELTA V	18	30	II		PC
DESCENT	22	32	II		PC CD
DESCENT	25	68	R		PC CD
DESERT RATS	16	64	O	PC, ST, ZX	
DESERT STORM	11	23	O		PC
DESERT STRIKE	16	37	II	A	PC
DESERT STRIKE	18	45	R		CD
DESTROYER	3	7	O	A, C	PC, ST
DESTRUCTION DERBY	32	84	II		CD
DETROIT	17	59	O	A	A12, PC
DEUTEROS	8	32	O	A	ST
DIE HARD 2	7	9	O	A	C
DIGGERS	16	44	II	A	A12 PC
DIGI DUCK	20	10	R		XL
DINOPARK TYCOON	8	17	O		PC
DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	24	28	R	A	PC
DISCWORLD	23	4	R		CD
DISCWORLD	26	34	O		CD
DOGS OF WAR	26	26	R	A	ST
DOJO DAN	7	11	O		A
DOMAN	28	22	O		A
DOOM	10	36	O		CD, NET, PC
DOOM 2	17	68	R		CD, NET, PC
DOUBLE, THE	25	19	II		C64
DR. MAD	25	19	R		C64
DRACULA UNLEASHED	17	44	O		CD
DRAGON LORE	25	40	II		CD
DRAGON SPHERE	14	26	O		CD
DRAGONSTONE	31	18	II	A12	CD32
DRAGON'S LAIR 3	3	22	II	A	PC
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	31	56	R		CD
DREADNOUGHTS	2	31	R	A	PC
DRILLER	25	21	II	A	ST, C64, ZX
DRIPI	21	10	R		C64
DROID	9	9	R		C
DRUG WARS	23	54	R		CD
DRUID	32	50	O		CD
DUNE	13	29	O	A	CD
DUNE 2	14	25	R	A	CD
DUNE 2	9	13	II		A, CD
DUNGEON HACK	26	31	O		PC
DUNGEON MASTER 2	30	56	II		CD
DYNA BLASTER	7	15	O	A	PC, ST
EAGLE EYE MYSTERIES	15	23	R		PC
EARTHWORM JIM	32	22	II		CD
ECCOQUEST	2	35	O	A	PC
ECSTATICA	21	34	O		CD
EIGHT BALL DELUXE	13	29	II		PC
EKSPEYMENT DELFIN cz.1	21	25	II		A
EKSPEYMENT DELFIN cz.2	22	19	II		A
ELF	20	22	II	A	PC, ST
ELITE 2: FRONTIER	12	44	O	A	PC, ST
ELVIRA ARCADE	24	19	R	A	C64
EMPIRE DELUXE	3	34	II		PC
EMPIRE OF THE ANGEL	8	29	O		PC
EMPIRE SOCCER 94	16	46	R	A	PC
ENDZONE	25	19	R		C64
ENTITY	12	50	R		PC
ENTOMORPH	31	50	O		CD
EPIC	15	22	O	A	PC, ST
EPIC	30	16	R	A	PC

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
EPIC PINBALL	13	28	R		PC
ESPN BASEBALL TONIGHT	24	59	R		PC
ETERNAL	21	10	II		C64
ETERNAM	2	18	II		PC
EUREKA	15	6	II		XL
EVASIVE ACTION	17	33	O		PC
EYE OF THE BEHOLDER 3	4	24	O	A	PC
EYE OF THE BEHOLDER 2	28	40	O	A	PC
EXTREME PINBALL	32	55	R		CD
F-15 STRIKE EAGLE 3	9	29	O		PC
F-16 COMBAT PILOT	17	66	R	A	C, PC
FIA-18 HORNET	14	34	O		PC
F1	15	34	II		A, PC
F1 TORNADO	26	13	R		CD
FADE TO BLACK	30	52	II		C64
FALCON 30	8	14	O	A	PC, ST
FANTASTIC SOCCER	26	10	R		C64
FANTASY EMPIRES	23	76	II		PC, CD
FANTASY WORLD DIZZY	4	10	M	A	C, PC, ST
FASCINATION	29	48	O		PC
FAST FOOD DIZZY	7	10	O	A	C, PC, ST
FATAL RACING	30	84	O		CD
FATUM	6	7	II		XL
FIELDS OF GLORY	18	63	R	A	PC
FIELDS OF GLORY	7	28	O	A	PC
FIFA SOCCER 96	32	30	II		CD
FIRE AND ICE	10	8	O	A	PC
FIRE BRIGADE	6	27	O		PC, ST
FIRE FORCE	27	20	O		A
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	32	36	O		CD
FIST FIGHTER	9	10	II		C
FLASHBACK cz.1	4	34	O	A	MAC, PC, ST
FLASHBACK cz.2	5	34	O	A	MAC, PC, ST
FLEET DEFENDER GOLD	23	53	II		PC, CD
FLEET DEFENDER: F-14	14	22	II		PC
FLIGHT COMMANDER 2	22	62	II		PC
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	27	32	O	A	A12, PC, CD
FLIGHT OF THE INTRUDER	18	29	R		PC
FLIGHT SIMULATOR 5	9	24	O		PC
FLIGHT UNLIMITED	29	R	CD		
FOOTBALL GLORY	28	31	II		A, PC
FOOTBALL MANAGER	25	19	R		C64
FOOTBALL MANAGER 2	25	19	R		C64
FOOTBALL MANAGER 2	26	19	II		C64
FOOTBALL MANAGER 3	25	19	R		C64
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	26	19	R		C64
FOREST DUMB	32	18	R	A	A12
FORMULA ONE GRAND PRIX	8	12	O	A	PC
FORTRESS OF DR. RADIAX	22	32	II		PC
FOX RANGER	2	28	O	A	PC
FRANKENSTEIN	18	10	R	A	ST
FRANKENSTEIN	23	37	II		PC
FRANKO	16	21	R		A
FRED'S BACK	15	9	II		C
FREDDY PHARKAS	13	30	O		PC
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS	31	35	R		PC
FRONT LINES	25	64	II		PC
FRONT PAGE FOOTBALL	11	25	R		PC
FRONT PAGE FOOTBALL PRO 96	32	32	O		CD
FULL THROTTLE	26	68	O		CD
FURY OF THE FURRIES	12	52	O	A	PC
FUTURE DIMENSION	31	25	R		PC
FUTURE WARS	4	26	O	A	PC, ST
FUZZY'S WORLD OF SPACE GOLF	27	37	II		PC
FX FIGHTER	27	28	II		CD
G-FORCE	18	28	R		PC
GABRIEL KNIGHT cz.1	11	52	O		CD, PC
GABRIEL KNIGHT cz.2	12	50	O		CD, PC
GALACTIC VOID MINER	31	22	R		PC
GALACTIC WARRIOR RATS	22	23	R		A

TYTUL GRY NR SS STR. TYP KOMPUTER

GATE 2 FREEDOM.....	32	20	R	A12
GATEWAY.....	28	38	O	PC
GATEWAY 2: HOMEWORLD.....	24	40	O	PC
GAZZA'S SUPER SOCCER.....	26	19	R	C64
GEAR WORKS.....	13	5	R	A
GENESIA.....	13	32	O	A PC
GENGHIS KHAN 2.....	16	60	O	PC
GENGHIS KHAN 2.....	20	18	S	PC
GLOBAL DOMINATION.....	11	43	O	A PC
GLOBAL EFFECT.....	4	30	R	A PC
GLOBAL WAR.....	9	9	O	XL
GLOOM.....	28	22	R	A
GOBLINS 2.....	20	30	O	A PC
GOBLINS 3.....	10	16	O	PC
GODS.....	13	34	R	A PC, ST
GOLD HUNTER.....	5	10	M	XL
GOLDEN AXE.....	11	6	O	A PC ST
GRAND PRIX UNLIMITED.....	7	5	O	A PC
GRAND SLAM BRIDGE.....	21	27	R	PC
GRAND SLAM BRIDGE 2.....	21	27	R	PC
GRANDE FLEET 2.....	28	63	R	PC
GREAT ESCAPE.....	9	10	O	A PC, PC ZX
GREAT NAVAL BATTLES.....	15	49	O	PC
GREAT NAVAL BATTLES 3.....	24	62	R	PC
GREAT NAVAL BATTLES 4.....	32	56	O	CD
GRUMMAN F-14 TOMCAT.....	14	14	S	PC
GUILTY.....	23	46	O	A PC, CD
GUILTY.....	24	43	R	A PC, CD
GUNSHIP.....	1	28	O	A PC, ST
GUNSHIP 2000.....	11	16	R	A A12, CD32, PC
GUS GOES TO CYBERTOWN.....	28	43	R	CD
HAND OF FATE.....	18	28	R	PC
HANNIBAL.....	26	61	R	PC
HARDBALL 4.....	24	12	S	PC
HARDBALL 4.....	24	59	O	PC
HARE RAISING HAVOC.....	1	17	O	PC
HARPOON.....	22	64	R	A PC
HARPOON.....	9	31	O	A PC
HARPOON 2.....	23	74	R	PC
HARPOON 386 ver. 1.3.....	9	32	O	PC
HARPOON CLASSIC.....	22	64	R	A PC
HARRIER JUMP JET.....	2	15	O	A PC
HEART OF CHINA.....	8	22	O	A PC
HEIMDALL.....	10	14	O	A PC, ST
HEIMDALL 2.....	18	22	O	A A12, PC
HEIRS TO THE THRONE.....	13	43	O	PC
HELL.....	24	42	R	CD
HELL.....	25	32	O	CD
HELLFIRE ZONE.....	31	35	R	CD
HERETIC.....	22	32	R	PC
HEROES OF MIGHT & MAGIC.....	30	64	O	CD
HEXIS.....	23	30	R	A
HEXEN.....	31	46	R	CD
HEXX.....	21	40	O	PC
HI OCTANE.....	23	84	R	CD
HIGH COMMAND.....	23	78	O	PC
HIGH SEAS TRADER.....	28	62	O	A PC
HIGHWAY FIGHTER.....	15	34	O	PC
HIGH GUNS.....	15	28	O	A PC
HISTORY LINE 1914-1918.....	2	31	R	A PC ST
HISTORY LINE 1914-1918.....	7	26	O	A PC ST
HOME ALONE.....	1	36	O	A PC
HOME ALONE 2.....	2	21	O	A PC
HOOK.....	16	24	O	A PC ST
HOOFES OF THUNDER.....	32	33	O	CD
HORDE.....	14	48	O	CD PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES.....	16	42	O	PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES.....	21	27	R	PC
HUMANS.....	7	11	O	A PC, ST
HYDRAULIK.....	9	6	O	XL

TYTUL GRY NR SS STR. TYP KOMPUTER

HYPER CYCLES.....	31	25	R	PC
HYPER PINBALL.....	32	54	R	PC
ICE HOCKEY.....	26	20	R	A
IGOR.....	28	36	O	PC
I HAVE NO MOUTH AND I MUST.....	32	42	O	CD
IMPOSSIBLE MISSION.....	17	20	O	A A12
IN EXTREMIS.....	15	31	R	PC
INCA.....	5	20	O	PC
INCA 2.....	10	22	O	PC
INCREDIBLE MACHINE.....	2	24	R	A PC
INCREDIBLE MACHINE 2.....	20	66	R	PC
INCYDENT.....	8	7	O	XL
INDIANA JONES & THE FATE OF.....	14	25	R	A CD, ST
INDIANA JONES & THE FATE OF.....	17	38	O	CD
INDIANA JONES AND THE FATE.....	27	38	O	A, ST, PC
INDIANA JONES 4.....	1	18	O	PC
INDIANA JONES 4 ARCADE.....	2	30	O	A PC, PC ST
INDIANAPOLIS 500.....	1	21	O	A PC
INDIANAPOLIS 500.....	14	20	R	A PC
INDYCAR RACING.....	17	23	R	A
INDYCAR RACING 2.....	32	40	O	CD
INFERIOR.....	22	29	R	A
INFERNO.....	23	34	R	PC, CD
INHERIT THE EARTH.....	16	26	O	PC
INSPECTOR GADGET.....	3	35	O	A PC
INSPEKTOR.....	5	6	O	XL
INTERNATIONAL OPEN GOLF.....	26	27	R	A
INTERNATIONAL TENNIS OPEN.....	31	29	R	PC
IRON ASSAULT.....	27	43	R	CD
IRON HELIX.....	15	43	R	CD
IRONCROSS.....	24	64	O	PC
ISHAR 2.....	17	22	O	A A12, ST, PC
MAC ISHAR 3.....	22	38	O	A CD32, PC
ISHAR LEGEND OF T. FORTRESS.....	16	23	O	A A12, PC
ISLAND OF DR BRAIN.....	2	26	O	A PC
JACK NICKLAUS GOLF.....	4	21	R	A PC
JAFFAR.....	9	8	O	XL
JAGGED ALLIANCE.....	27	64	O	CD
JAGUAR XJ 220.....	17	28	R	A
JAMES POND.....	16	20	O	A A12, CD32
JAMES POND 2.....	7	15	O	A PC
JAWS.....	17	19	R	A PC
JAZZ JACKRABBIT.....	23	37	R	PC
JETSTRIKE.....	26	24	O	A A12, CD32, PC
JONNY QUEST.....	15	8	O	C
JORDAN IN FLIGHT.....	7	36	R	PC
JOURNEYMAN PROJECT.....	26	46	R	MAC, CD
JUNGLE BOOK.....	31	25	R	PC
JUNGLE STRIKE.....	22	26	O	A, ST, PC
JURASSIC PARK.....	8	36	O	PC
JUTLAND.....	17	44	R	CD
K1 TANK.....	31	23	R	PC
K240.....	18	26	O	A CD32, PC
KA-50 HOKUN.....	26	28	O	PC
KACPER.....	23	28	O	C64
KAJOKO I KOKOSZ.....	21	19	R	A
KAJOKO I KOKOSZ.....	22	10	O	A
KAJOKO I KOKOSZ.....	30	38	R	PC
KENNEDY APPROACH.....	1	8	O	A C, ST, XL
KENNY DALGLISH'S FOOTBALL.....	9	11	O	C
KGB.....	14	10	R	C
KICK OFF 3.....	24	23	R	A PC
KING MAKER.....	12	15	S	PC
KING MAKER.....	12	46	O	A PC
KING'S QUEST 5.....	9	20	O	A PC
KING'S QUEST 6.....	4	36	O	A PC
KING'S QUEST 7.....	23	40	O	CD
KINGDOM THE FAR REACHES.....	30	59	O	CD
KINGMAKER.....	24	65	R	A PC
KINGPIN BOWLING.....	24	26	R	A CD32, PC

TYTUŁ GRY	NR SS	STR.	TYP	KOMPUTER
KLATWA	21	7	O	C64,XL
KLATWA	4	8	O	XL
KLEMENS	18	8	R	C
KNIGHTMARE	8	9	O	A,ST
KNIGHTS OF THE SKY	18	29	R	A,NET,PC
KOSMOS	31	57	R	PC
KOSCI	23	28	R	C64
KRUCJATA	3	11	M	XL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	12	8	R	A,PC
KSIĄŻE	17	10	R	XL
KULT	6	7	O	XL
KWIK SNAX D'ZYY	7	10	O	A,C,PC,ST
KYRANDIA 2. THE HAND OF FATE	11	26	O	PC
L'EMPEREUR	1	32	O	PC
L'EMPEREUR	3	34	O	PC
LAMBORGHINI	13	7	R	A,PC
LANDS OF LORE	21	44	R	PC,CD
LANDS OF LORE cz 1	6	33	O	PC
LANDS OF LORE cz 2	7	32	O	PC
LASER SQUAD	8	30	O	A,C,PC
LASERMANIA	8	7	O	XL
LASERMANIA 2	26	21	R	A
LAST ACTION HERO	18	31	R	A,PC
LAST BOUNTY HUNTER	27	46	R	CD
LAST DYNASTY	31	39	R	CD
LAST NINJA	24	20	O	A,C64
LAST SOLDIER	20	19	O,M	A
LAURA BOW	3	18	O	PC
LAW OF THE WEST	6	6	O	C,XL
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	13	26	O	PC
LEGEND OF KYRANDIA	6	36	O	A,PC
LEGEND OF KYRANDIA 3	24	34	O	PC,CD
LEISURE SUIT LARRY 1	3	25	O	A,PC
LEISURE SUIT LARRY 6	9	18	O	CD,PC
LEMMINGS	14	10	R	A,C,PC,ST
LEMMINGS, ALL NEW WORLDS	29	68	R	PC
LESTER MANLEY LOST IN L.A.	4	18	O	PC
LETHAL WEAPON	2	28	O	A,C,PC,ST
LIBERTY OF DEATH	5	32	O	PC
LIGA POLSKA	27	59	O	PC
LIGA POLSKA MANAGER	31	21	O	A,A12
LINKS	4	21	R	A,PC
LINKS 386 PRO CD	27	31	R	CD
LITIL DIWL	23	36	R	CD32,PC,CD
LITTLE BIG ADVENTURE cz 1	21	66	O	CD
LITTLE BIG ADVENTURE cz 2	22	34	O	CD
LIVING BOOKS	23	57	R	CD
LORDS OF MIDNIGHT	30	62	R	CD
LORDS OF THE REALM	21	14	S	A,A12,PC
LORDS OF THE REALM	21	60	O	A,A12,PC
LOST EDEN	26	32	O	CD
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 3	16	O	PC	
LOST IN MINE	32	19	R	A,A12
LOST IN TIME	11	28	O	PC
LOST SECRET OF RANFORREST	3	15	O	PC
LOTHAR MATTHAUS	15	25	R	A,PC
LOTUS 3	17	28	R	A
LOTUS 3	9	12	R	A,PC
LUIGI & SPAGHETTI	13	34	R	PC
LURE OF THE TEMPTRESS	5	20	O	A,PC
M1 TANK PLATOON	1	15	O	A,PC,ST
MAABUS	24	44	R	CD
MAD DOG MCCREE	10	30	R	CD
MAD TV	16	45	O	A,PC
MAGIA	15	6	O	XL
MAGIA KRYSZTAŁU	4	8	O	XL
MAGIC CARPET	21	36	O	PC,CD
MAGIC CARPET 2 NETHERWORLDS	30	40	O	CD
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	27	68	R	CD
MAGIC POCKETS	13	8	O	A,PC,ST

TYTUŁ GRY	NR SS	STR.	TYP	KOMPUTER
MAG/CAND D'ZYY	5	10	M	A, C, PC, ST
MAG/CZNA KSIEGA	24	24	O	A
MANCHESTER UNITED THE DOUBLE	31	27	R	A, A12
MARCO POLO	31	54	O	CD
MARTIAN MEMORANDUM	17	36	O	CD
MASTER OF ORION	8	27	O	PC
MEAN ARENAS	24	26	R	A
MECHWARRIOR 2	28	44	R	CD
MEGA MAN X	29	36	R	PC
MEGALOMAN A	16	42	O	A, PC, ST
MEGARACE	16	27	O	CD32, CD
MENTOR	17	27	O	A
MENTOR	18	19	R	A
MENTOR cz 4	20	25	O	A
MENZOBERRANZAN	22	36	O, M	PC, CD
MENZOBERRANZAN	23	52	R	PC, CD
MERCHANT PRINCE	13	47	O	PC
METAL MARINES	23	77	O	PC
METAL MUTANT	3	24	O	A, PC
MICRO MACHINES	20	23	R	A, PC
MICRO MACHINES 2	30	31	R	A, PC
MICROLEAGUE FOOTBALL 2	11	25	R	A, PC
MICROPROSE GOLF	26	26	R	A
MICROPROSE SOCCER	26	19	R	C64
MICROSOFT GOLF	27	30	R	PC
MICROSOFT GOLF	4	21	R	PC
MIECZE VALDGIRA 1	2	9	M	XL
MIECZE VALDGIRA 2	7	7	O	A, XL
MIGHT & MAGIC 4 CLOUDS	11	43	O	PC
MIGHT & MAGIC 5	12	28	O	PC
MIGHT & MAGIC ISLES OF TERRA	10	28	O	A, PC
MILLENNIUM	6	24	O	A, ST
MINI AND THE MTES	32	22	R	PC
MISJA HAROLDA cz 1	28	22	O	A
MISJA HAROLDA cz 2	29	30	O	A
MIXED-UP FAIRY TALES	21	33	O	PC
MNEMOTRON	25	22	R	A
MOONSTONE	1	26	O	A, C, PC
MORTAL KOMBAT	10	32	R	A, PC
MORTAL KOMBAT	11	30	O	A, PC
MORTAL KOMBAT	12	20	O	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	23	20	R	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	21	22	O	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	22	68	O	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	25	26	O	A, PC
MORTAL KOMBAT 3	30	24	O	CD
MORTAL KOMBAT 3	31	32	S	CD
MR TOMATO	32	21	R	A, A12
NAJEMNIK	3	11	O	XL
NAUGHTY ONES	17	27	R	A, A12, CD32
NAVY STRIKE	32	34	O	CD
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	31	28	R	CD
NBA LIVE'95	27	44	R	CD
NCAA BASKETBALL 2	22	60	R	PC
NECTARIS	32	58	R	PC
NEED FOR SPEED	30	60	O	CD
NEMESIS MISSION	32	25	R	PC
NERON	16	8	R	XL
NFL 94	11	25	R	PC
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	10	26	O	PC
NHL 96	31	29	O	CD
NHL HOCKEY	18	46	R	CD
NICK FALDO'S CHAMP GOLF	26	26	R	A
NICKY BOOM	13	34	R	A, PC
NO EXIT	1	26	O	A, PC
NOBBY THE AARDVARK	16	9	R	C
NOBUNAGA'S AMBITION 2	1	30	O	A, PC
NOCTROPOLIS cz 1	22	42	O	CD
NOCTROPOLIS cz 2	23	50	O	CD
NOVASTORM	25	42	R	CD32, CD

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
ON THE BALL.....	20	59	R	PC	
ON THE BALL LEAGUE.....	22	60	R	A A12 PC	
ONCE UPON A FOREST.....	26	31	O	CD	
OPERATION BLOOD.....	7	6	O	XL	
OPERATION HORMUZ.....	24	19	R	G64	
OPERATION STEALTH.....	28	32	O	A PC	
ORION CONSPIRACY.....	31	48	O	CD	
OSCAR.....	16	22	R	A A12 PC	
OUTER RIDGE.....	29	37	R	PC	
OUTPOST.....	16	68	R	CD	
OVERDRIVE.....	24	27	R	A PC	
OVERDRIVE.....	30	30	R	A PC	
OVERLORD.....	18	32	O	PC	
OXYD MAGNUM.....	21	41	R	PC	
PACIFIC STRIKE.....	16	30	O	PC	
PACIFIC WAR.....	7	30	O	PC	
PAGEMASTER.....	25	42	R	CD	
PALADIN 2.....	18	37	O	PC	
PANIC IN THE PARK.....	30	39	R	CD	
PANTHERS IN SHADOWS.....	31	57	R	PC	
PANZER GENERAL.....	23	80	O	PC CD	
PATRIOT.....	12	43	R	PC	
PATRIZER.....	8	28	O	A PC	
PC RALLY.....	33	33	R	PC	
PECHOWY PREZENT.....	32	21	R	A	
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME.....	9	16	O	PC	
PERFECT GENERAL.....	10	27	R	A PC	
PERFECT GENERAL.....	2	32	O	A PC	
PERIMELION.....	17	24	O	A	
PETER AND THE WOLF.....	23	57	R	CD	
PETER PAN.....	13	52	O	PC	
PGA TOUR GOLF.....	4	21	R	A PC	
PHANTASMAGORIA cz 1.....	29	42	O	CD	
PHANTASMAGORIA cz 2.....	30	50	O	CD	
PHOBOS 99.....	16	26	R	PC	
PICTURE PERFECT GOLF.....	27	31	R	PC	
PINBALL DREAMS.....	13	29	R	A PC	
PINBALL MANIA.....	32	55	R	PC	
PINBALL WORLD.....	32	55	R	PC	
PINKIE.....	23	31	R	A CD32	
POTRÓW 1939.....	26	59	R	PC	
P.RATES GOLD.....	18	66	O	PC CD32	
PITFALL.....	29	38	R	PC	
PIZZA TYCOON.....	24	60	O	A PC	
PLAYER MANAGER 2.....	28	31	R	PC	
POKER.....	23	29	R	G64	
POLE WALKI.....	30	20	O	A A12	
POLICE QUEST 1.....	7	18	O	A PC	
POLICE QUEST 4.....	21	45	R	PC CD	
POLICE QUEST 4 OPEN SEASON.....	10	24	O	PC	
POLTERGEIST.....	30	18	O	A A12	
POPEYE 2.....	18	9	R	A C	
POSEIDON PLANET ELEVEN.....	4	7	O	C	
POWER DRIVE.....	21	29	R	A PC	
POWERHOUSE.....	29	76	R	PC	
PRAWO KRWI.....	31	20	R	A12 PC	
PREDATOR 2.....	2	28	O	A C PC	
PREHISTORIK 2.....	7	17	O	A PC	
PREMIER MANAGER 1.....	20	27	O	A PC	
PREMIER MANAGER 2.....	20	27	O	A PC	
PREMIER MANAGER 3.....	23	32	O	A A12 PC	
PRESSURE DROP.....	31	22	R	PC	
PRIMAL RAGE.....	28	68	O	A12 CD	
PRIMAL RAGE.....	29	34	O	A12 CD	
PRINCE OF PERSIA 2.....	3	5	O	PC	
PRINCE OF THE YOLK FOLK.....	6	10	M	A C PC ST	
PRISONER OF ICE.....	27	34	O	CD	
PRIVATEER.....	22	45	R	PC CD	
PRIVATEER.....	9	26	O	PC	
PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR.....	18	8	R	C	

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
PROJECT BATTLEFIELD.....	22	33	R	A A12	
PROJECT BATTLEFIELD.....	30	16	R	A A12	
PROJECT FIRESTART.....	22	7	O	A G64	
PROJECT X.....	22	23	R	A PC	
PRO TEAM SOCCER.....	32	23	R	PC	
PSYCHO PINBALL.....	32	54	R	PC	
PUNCH & JUDY.....	17	19	R	C	
PURE WARGAME.....	26	65	O	PC	
PUTT PUTT GOES TO THE MOON.....	15	52	O	PC	
PYROTECHNICA.....	26	45	R	PC CD	
QT RABBIT.....	20	23	R	A PC	
QUARANTINE.....	18	68	O	CD	
QUARANTINE.....	22	32	R	PC	
QUEST FOR GLORY 1.....	7	20	O	PC	
QUEST FOR GLORY 3.....	8	21	R	PC	
QUEST FOR GLORY 4 cz 1.....	12	30	O	PC	
QUEST FOR GLORY 4 cz 2.....	13	30	O	PC	
QWAK.....	26	20	R	A CD32	
RAIDEN.....	30	32	R	PC	
RAILROAD TYCOON DELUXE.....	5	32	R	PC	
RALLY CHAMPIONSHIP.....	21	29	R	PC	
RAMPART.....	12	8	O	A C PC ST	
RAPID ASSAULT.....	31	23	R	PC	
RASZYN 1809.....	7	7	O	XL	
RAVENLOFT.....	15	44	O	PC	
RAVENLOFT.....	23	52	R	PC CD	
RAVEN PROJECT.....	32	52	O	CD	
REALMS OF CHAOS.....	32	25	R	PC	
REBEL ASSAULT 2.....	31	40	O	CD	
RED HELL.....	18	38	O	PC	
RED STORM RISING.....	17	21	O	A ST PC	
REDHOOOK'S REVENGE.....	12	43	O	PC	
RENEGADE BATTLE FOR JACOB'S STAR.....	28	45	R	CD	
RETRIBUTION.....	24	43	R	CD	
RETURN OF THE PHANTOM.....	6	15	O	PC	
RETURN TO RINGWORLD.....	27	40	O	CD	
RETURN TO ZORK.....	1	32	O	C PC ST, XZ	
RETURN TO ZORK.....	18	46	R	CD	
REUNION.....	20	28	O	A PC	
REX NEBULAR.....	4	22	O	PC	
RICK DANGEROUS 2.....	18	25	O	A C ST	
RINGS OF MAGI.....	32	25	R	PC	
RINGWORLD.....	16	38	O	PC	
RIOT.....	2	10	O	XL	
RISE OF THE DRAGON.....	6	22	O	A PC	
RISE OF THE ROBOTS.....	20	44	O	A A12 CD32 PC	
RISE OF THE TRIAD.....	22	30	R	PC	
RISK.....	18	61	R	A ST PC	
RISKY WOODS.....	1	26	O	A PC ST	
ROAD HOG.....	30	30	R	PC	
ROADKILL.....	31	20	R	A12 CD32	
ROAD WARRIOR.....	31	34	R	PC	
ROBINSONS REQUIEM.....	18	31	R	PC	
ROBOCOP 3.....	8	16	O	A PC	
ROBOTCOP.....	13	7	R	C	
ROCK STAR ATE MY HAMSTER.....	17	19	R	A C	
ROME AD 92.....	4	31	R	PC	
ROOSTER.....	16	22	R	A A12	
RUGBY BOSS.....	25	19	R	C64	
RUSSIAN FRONT.....	16	63	R	PC	
RUSSIAN FRONT 2.....	16	4	R	PC	
RYDER CUP.....	26	27	R	A	
SABRE TEAM.....	17	66	O	A CD32 PC	
SAMINMAX HIT THE ROAD.....	12	26	O	PC	
SAPER.....	1	9	O	PC, XL	
SCENARIO.....	15	6	O	A C	
SCOTTISH OPEN.....	27	30	R	PC	
SCREAMER.....	31	84	O	CD	
SEAL TEAM.....	9	22	O	PC	
SECOND FRONT.....	5	22	O	PC	

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
SECRET OF MONKEY ISLAND	15.	46	O	CD	
SECRET OF MONKEY ISLAND	20	42	O	A ST PC	
SEEK AND DESTROY	31	17	R	A12 PC	
SEN	27	19	O	A	
SENSIBLE CUP	26	27	R	A	
SENSIBLE SOCCER	9	14	O	A PC	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	22	22	O	A	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	31	27	R	CD	
SETTLERS	11	8	O	A ST	
SEX/MSJA	14	8	O	XL	
SEX/VERSI	12	6	O	XL	
SHADOW CASTER	12	22	O	PC	
SHADOW CASTER	18	44	R	CD	
SHADOW FIGHTER	31	19	O	A12 CD32	
SHADOW OF THE COMET	8	24	O	PC	
SHAO FU	22	24	O	A A12	
SHERLOCK HOLMES	18	44	R	CD	
SHERMAN M4	14	20	O	A PC ST	
SIMP	15	9	O	ST	
SIM TOWER	26	62	O	PC	
SIM TOWN	28	66	O	PC CD	
SIMANT	18	59	O	PC	
SIM CITY	11	47	O	A C PC ST	
SIM CITY 2000	15	53	O	PC	
SIMON THE SORCERER	11	22	O	A PC	
SIMON THE SORCERER 2	28	34	O	PC CD	
SINK OR SWIM	14	19	R	A PC	
SKARBNIK	15	6	R	XL	
SKID MARKS	14	21	O	A	
SKID MARKS 2	25	23	O	A A12	
SKUNNY	32	23	R	PC	
SLATERMAN	21	10	R	C64	
SLEEPWALKER	26	10	R	C64	
SLEEPWALKER	32	29	R	A12 PC	
SLEPSTREAM 5000	27	44	R	CD	
SMUS	18	10	R	XL	
SNW-21 SEAWOLF	15	29	O	PC	
SOLTY	25	31	O	PC	
SOCCER BOSS	25	19	R	C64	
SOCCER SUPERSTARS	21	62	R	A PC	
SPACE ACE 2	3	23	O	A PC	
SPACE CRUSADE	13	8	O	A PC ST	
SPACE HULK	12	43	O	A PC	
SPACE PIRATES	22	44	R	CD	
SPACE QUEST 1	3	26	O	A PC ST	
SPACE QUEST 5	3	32	O	PC	
SPACE QUEST 6	30	46	O	CD	
SPECIAL FORCES	7	6	O	XL	
SPEEDWAY MANAGER 2	33	17	R	A A12	
SPELL CASTING 101	18	42	O	A ST PC	
SPELLCASTING 301	21	42	O	PC	
SPLITTER	16	10	R	C	
SSSM MANAGER PIKARSKI	32	32	R	PC	
STAR CRUSADER	26	45	R	PC CD	
STAR LEGION	28	43	R	A PC	
STAR TREK JUDGEMENT RITES	11	44	O	A PC	
STAR TREK JUDGEMENT RITES	12	33	O	A12 PC	
STAR TREK THE NEXT GENERATION	28	46	R	CD	
STAR TREK THE NEXT GENERATION	29	44	O	CD	
STARLORD	13	25	O	PC	
STARS PACK	25	30	R	A	
STEEL THUNDER	23	10	O	C64	
STONE AGE	6	10	O	A C PC ST	
STONEKEEP	31	54	R	CD	
STONEKEEP	32	46	O	CD	
STONE PROPHECY	26	38	O	PC CD	
STREET FIGHTER 2	25	24	O	PC CD	
STREET FIGHTER 2	26	22	O	PC CD	
STREET FIGHTER ver 1.9	6	21	O	A C PC ST	
STREET FIGHTER ver 2.0	-	12	O	A C PC ST	

TYTUL GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
STREET HASSLE	23	27	R	A	
STREET ROD 2	4	28	O	A PC	
STRIKE COMMANDER	15	43	O	CD	
STRIKE COMMANDER	8	18	O	PC	
STRIKE FLEET	14	19	R	A C PC ST	
STRAKER95	27	23	R	PC CD	
STRIP POKER PRO	29	33	R	CD	
STRIP POKER PRO B	30	32	R	PC	
STRONGHOLD	9	33	O	PC ST	
STUNT CAR RACER	13	8	O	A C ST XZ	
STUNT EXPRESS	18	8	R	C	
STUNTS	4	29	O	PC	
SU-26	32	36	R	PC	
SUB BATTLE SIMULATOR	3	9	O	A C PC ST	
SUBURBAN COMMANDO	32	18	R	A	
SUBWAR 2050	10	12	O	PC	
SUPAPLEX	25	28	R	PC	
SUPER KARTS	26	43	O	PC CD	
SUPER MARIO LAND	33	32	R	PC	
SUPER SKIDMARKS 2.2	31	17	O	A12 CD32	
SUPER SPORTS CHALLENGE	16	9	R	C	
SUPERFROG	21	13	R	A CD32 PC	
SUPERHERO	18	34	O	PC	
SUPERSKI 2	27	27	R	PC	
SUPERSKI PRO	27	27	R	CD	
SUPERSTARDUST	25	28	R	A12 CD32	
SUPREMACY	11	19	O	A ST	
SWV	11	7	O	A50 C ST XZ	
SWORD OF HONOUR	15	25	R	A PC	
SYN BOGA WIATRU	6	8	O	XL	
SYNDICATE	5	26	O	A PC	
SYNDICATS	12	32	O	A A12 CD	
SYSTEM SHOCK	22	45	R	PC CD	
TAEKWONDO MASTER	31	31	R	A12	
TAGALON	16	8	R	XL	
TAJEMNICA STATUETKI cz 1	8	16	O	PC	
TAJEMNICA STATUETKI cz 2	9	27	O	PC	
TAJEMNICA STATUETKI cz 3	10	15	O	PC	
TANK COMMANDER	27	66	O	CD	
TANK VS TANK	3	10	O	XL	
TANKS	16	40	O	PC	
TANKS	2	8	O	XL	
TASK FORCE 1942	15	48	O	PC	
TEENAGENT	22	28	R	A PC	
TEENAGENT	24	36	O	A PC	
TEKWAR	31	38	R	CD	
TEO	27	22	R	A	
TERMINAL VELOCITY	26	43	R	PC	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	32	38	R	CD	
TERMINATOR RAMPAGE	11	24	O	PC	
TESSERAEE	23	31	R	PC	
TFX	15	24	O	CD	
THE 7TH GUEST	14	50	O	CD	
THE BIG 100	13	5	R	A	
THE BLUE & THE GRAY	10	33	O	PC	
THE LABYRINTH OF TIME	17	45	O	PC	
THE LEGACY	14	30	O	PC	
THE LEGEND OF KYRANDIA	14	49	R	A CD	
THE LOST VIKINGS	9	34	O	A PC	
THE ROCKETEER	9	36	O	PC	
THE TRAIN	8	6	O	A C PC	
THE TWO TOWERS	10	23	O	PC ST	
THE WEB	32	55	R	PC	
THEATRE OF WAR	5	30	R	PC	
THEME PARK	16	66	O	A A12 PC	
THEME PARK	18	45	R	CD	
THUMBELINA	23	57	R	CD	
TIE FIGHTER	17	34	O	PC	
TIGERS ON THE PROWL	20	18	S	PC	
TIGERS ON THE PROWL	20	62	O	PC	

TYTUŁ GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
TIMES OF LORE	5	7	M.	A	C, PC, ST
TOM AND JERRY	8	31	O.	A	PC
TOM LANDRY'94	21	62	R	PC	
TOP CAT	4	10	O.	A	C
TOP SECRET	10	5	R	XL	
TORNADO	21	30	O.	A	A12, PC
TOTAL ECLIPSE	25	21	O.	A	C64, ST, ZX
TOWERS OF KUBLAI KHAN	31	23	R	PC	
TOYOTA CELICA GT RALLY	17	28	R	A	
TRACON: AIR TRAFFIC CONTROL	28	59	O.	PC	
TRANSPORT TYCOON	20	60	O.	PC	
TRANSPOTY TYCOON DELUXE	32	58	O.	PC	
TRANSPORT TYCOON WORLD ED	25	63	R	PC	
TRAPS n TREASURES	29	31	R	A	
TREASURE ISLAND DIZZY	12	8	O.	A	C, ST
TRISTAN	13	28	R	MAC, PC	
TRI TRYST	32	23	R	PC	
TROLLS	16	19	R	A	A12, PC
TUBULAR WORLDS	15	25	R	PC	
TURBICAN	13	7	R	C	
TURBO BIKE	18	8	R	C	
TURBO SCIENCE	14	52	R	PC	
TURRICAN 2	32	25	R	A	PC
TYRIAN	29	39	R	PC	
U.S. NAVY FIGHTERS	25	66	O.	CD	
U.S.S. TICONDEROGA	27	60	R	CD	
UBEK	31	21	R	A12	
UCZEN CZARNOKSIĘZNIKA	5	9	M	XL	
UFO ENEMY UNKNOWN	26	46	R	A12, CD32	PC, CD
UFO ENEMY UNKNOWN 2	25	62	O.	A12	PC, CD
UFO: ENEMY UNKNOWN	14	44	O.	PC	
UGH!	7	17	O.	A	C, PC
ULTIMA 7: BLACK GATE	14	15	S	PC	
ULTIMA 7: BLACK GATE cz.1	14	32	O.	PC	
ULTIMA 7: BLACK GATE cz.2	17	42	O.	PC	
ULTIMA 8: PAGAN	16	34	O.	PC	
ULTIMATE BODY BLOWS	22	19	R	CD32	PC
ULTIMATE FOOTBALL'95	29	75	R	CD	
ULTRA PINBALL	32	54	R	CD	
UNDER A KILLING MOON cz.1	20	40	O.	CD	
UNDER A KILLING MOON cz.2	21	38	O.	CD	
UNLIMITED ADVENTURES	26	30	O.	PC	
UNNECESSARY ROUGHNESS	11	25	R	PC	
UNTIL CAUGHT INNOCENT	10	20	O.	A	A12, PC
UPIER	14	8	O.	XL	
URIDIUM 2	22	29	R	A	
UTOPIA	14	28	O.	A	PC
V 4 VICTORY: MARKET GARDEN	22	65	O.	MAC, PC	
V 4 VICTORY: OP. CRUSADER	23	76	II	PC	
V 4 VICTORY: STALINGRAD	24	63	II	PC	
V FOR VICTORY: MARKET GARDEN	17	62	O.	PC, CD	
V FOR VICTORY: MARKET GARDEN	18	63	R	MAC, PC	
VEIL OF DARKNESS	7	22	O.	PC	
VERMEER	25	22	O.	A	C64
VIKINGS	5	32	O.	PC	
VIKINGS 2	14	43	R	A	PC
VINYL GODDES FROM MARS	29	38	R	PC	
VIROCOPI	32	17	R	A12	
VIRTUAL KARTS	32	40	O.	CD	
VIRTUAL POOL	26	44	R	CD	
VIRTUOSO	22	33	R	PC	
VORTEX	22	45	R	CD	
VOYAGES OF DISCOVERY	25	60	O.	PC	
VROOM	17	29	R	A	
VULCAN	16	65	O.	PC, ST, ZX	
WALKER	30	20	O.	A12	
WALLS OF ROME	27	60	R	A	PC, CD
WAR IN RUSSIA	7	27	O.	PC	
WAR SHIPS	9	25	R	PC	
WAR ZONE	20	06	R	A	

TYTUŁ GRY	NR	SS	STR.	TYP	KOMPUTER
WARCRAFT	21	64	O.	PC	
WARCRAFT 2	32	60	O.	CD	
WARGAME CONSTRUCTION SET	14	9	O	C	
WARLORDS 2	6	26	O.	PC	
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER	17	60	O	PC	
WARRIORS	28	26	O.	PC, CD	
WAXWORKS cz. 1	7	16	O.	A	
WAXWORKS cz. 2	8	8	O.	A	
WEEN THE PROPHECY	17	40	O.	A	CD
WEREWOLF VS. COMANCHE	29	51	R	CD	
WESTERN FRONT	5	28	O.	PC	
WHIZZ	23	27	R	A	PC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	23	54	R	CD	
WILD WEST SEYMOUR	14	9	O.	A	C, ST, ZX
WILLY BEAMISH	1	23	O.	PC	
WING COMMANDER 3	23	82	O.	PC, CD	
WING COMMANDER ARMADA	20	66	O.	PC, CD	
WING COMMANDER ARMADA	22	45	R	PC, CD	
WINGS OF FURY	6	6	O	A	C, PC, ST
WINGS OF GLORY	24	32	R	CD	
WINTER SUPER SPORTS	16	19	R	A	PC
WITCHEAVEN	31	47	R	CD	
WLADCA	11	5	O.	XL	
WLADCY CIEMNOŚCI	22	8	O.	C64, XL	
WLADCY CIEMNOŚCI	7	8	M	XL	
WOLF PACK	27	42	O.	CD	
WOLFENSTEIN 3D	2	7	O.	A	PC
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE	23	84	R	CD	
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE	25	44	O	CD	
WORLD OF SOCCER	25	19	R	C64	
WRESTLING SUPERSTARS	12	6	R	C	
WWF WRESTLEMANIA	32	28	O.	CD	
WYPRAWY KUPCA	10	5	R	XL	
X-WING	7	34	O.	PC	
XENOBOTS	6	35	R	PC	
XIXIT	29	37	R	PC	
YO JOE!	26	21	R	A	PC
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	22	33	R	A	
ZAK McKRACKEN	28	24	O.	A	C64, PC
ZEEWOLF	29	28	R	A	
ZEPPELIN	20	64	O.	PC	
ZONE 66	10	23	R	PC	
ZOOP	30	33	R	PC	
ZYCLUNT	31	22	R	PC	

Spis helpów

1869	12	PC
7TH GUEST	25	PC
A-TRAIN	26	A
ACES OF THE DEEP	22	PC
ACES OVER EUROPE	20	PC
ADDAMS FAMILY	15	A
ADVENTURES OF ROBIN HOOD	29	A
ALADDIN	23	PC
ALADDIN	25	A
ALADDIN	29	PC
ALIEN BREED 2	19	A
ALONE IN THE DARK 2	15	PC
ALONE IN THE DARK 2	22	PC
ANOTHER WORLD	12	PC
ANOTHER WORLD	16	A
ANOTHER WORLD	17	PC
ANOTHER WORLD	29	PC
APOCALYPSE	29	A
APOLLO 18	15	C-64
ARMOUR-GEDDON 2	20	A
BATTLE COMMAND	23	PC
BENATH A STEEL SKY	17	PC
BENEATH A STEEL SKY	15	A
BENEATH A STEEL SKY	16	PC
BENEATH A STEEL SKY	18	A
BENEATH A STEEL SKY	20	PC
BENEATH A STEEL SKY	23	A
BENEATH A STEEL SKY	29	A
BENEATH A STEEL SKY	29	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	12	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	17	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	18	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	20	PC

BETRAYAL AT KRONDOR	23	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	25	PC
BETRAYAL AT KRONDOR	29	PC
BIRDS OF PREY	20	PC
BLACK CRYPT	17	A
BLACK CRYPT	18	A
BLACK CRYPT	20	A
BLINKY'S SCARY SCHOOL	15	C-64
BLOODNET	16	PC
BLUE FORCE	17	PC
BURNTIME	29	PC
BUZZ ALDRIN'S RACE	20	PC
BUZZ ALDRIN'S RACE	22	PC
BUZZ ALDRIN'S RACE	23	PC
CANNON FODDER	12	A
CANNON FODDER	13	A
CANNON FODDER	15	A
CANNON FODDER	16	A
CANNON FODDER	17	A
CANNON FODDER	23	PC
CANNON FODDER	26	A
CASTLES	23	A
CENTURION	19	PC
CIVILIZATION	16	PC
CIVILIZATION	18	A
CIVILIZATION	19	PC
CIVILIZATION	20	A
CIVILIZATION	20	PC
CIVILIZATION	23	A
CIVILIZATION	23	PC
CIVILIZATION	26	A
CIVILIZATION	29	PC
CLUE	22	PC

CLUE	23	A
CLUE	29	PC
CODENAME ICEMAN	15	PC
COLONIZATION	25	PC
COLORADO	12	ST
COMBAT AIR PATROL	17	A
COMBAT AIR PATROL	18	A
COMBAT AIR PATROL	26	A
COMBAT AIR PATROL	29	A
CONAN	15	A
CONQUEST OF CAMELOT	10	PC
CONQUEST OF JAPAN	15	PC
CONQUEST OF LONGBOW	12	PC
CRAZY CARS 3	15	PC
CRIME WAVE	12	PC
CURSE OF ENCHANTIA	12	A
CURSE OF ENCHANTIA	15	A
CURSE OF ENCHANTIA	17	A
CURSE OF ENCHANTIA	20	A
CURSE OF ENCHANTIA	29	PC
DAY OF THE TENTACLE	22	PC
DAY OF THE TENTACLE	10	PC
DAY OF THE TENTACLE	12	PC
DAY OF THE TENTACLE	15	PC
DETECTIVE	12	C-64
DETROIT	20	A
DETROIT	25	PC
DEUTEROS	12	A
DEUTEROS	19	A
DEUTEROS	25	A
DIGGERS	17	A
DIGGERS	19	A
DIZZY 1	15	C-64
DIZZY 2	23	C-64
DIZZY 3	23	C-64
DIZZY YOLKFOOL	10	PC
DOOM	17	PC
DRAGON'S LAIR 2	15	A
DUNE	18	A
DUNE	20	A
DUNE	26	A
DUNE	29	A
DUNE 2	14	A
DUNE 2	15	PC
DUNE 2	16	PC
DUNE 2	19	A
DUNE 2	20	A
DUNE 2	25	PC
DUNE 2	26	A
DUNE 2	29	PC
ECSTASIA	29	PC
EXPERIMENT DELFIN	29	A
ELITE	19	A
ELITE	23	C-64



ELITE 2 FRONTIER.....	20...PC
ELITE 2 FRONTIER.....	23...A
ELVIRA.....	15...A
ELVIRA.....	17...C-64
ELVIRA.....	22...C-64
ELVIRA 2.....	15...A
ELVIRA 2.....	22...A
ELVIRA 2.....	25...PC
EPIC.....	17...A

ESCAPE FROM COLDITZ.....	15...A
ETERNAM.....	14...PC
ETERNAM.....	15...PC
EYE OF THE BEHOLDER.....	15...PC
F-29 RETALIATOR.....	15...A
FANTASTIC DIZZY.....	19...A
FANTASY WORLD DIZZY.....	11...A
FANTASY WORLD DIZZY.....	12...C-64
FANTASY WORLD DIZZY.....	15...PC

FASCINATION.....	15...PC
FASCINATION.....	17...PC
FIELDS OF GLORY.....	23...A
FIGHTER BOMBER.....	15...C-64
FIRST SAMURAI.....	19...C-64
FLASHBACK.....	09...A
FLASHBACK.....	13...A
FLASHBACK.....	15...A
FLASHBACK.....	17...A



FLASHBACK.....	29	A
FLEET DEFENDER.....	14	PC
FORMULA ONE GRAND PRIX.....	19	A
FORMULA ONE GRAND PRIX.....	26	A
FRANKO.....	19	A
FREDDY PHARKAS.....	13	PC
FREDDY PHARKAS.....	29	PC
FURRY OF THE FURRIES.....	29	A
FURY OF THE FURRIES.....	15	PC
FURY OF THE FURRIES.....	19	A
FUTURE WARS.....	22	A
GABRIEL KNIGHT.....	15	PC
GABRIEL KNIGHT.....	16	PC
GABRIEL KNIGHT.....	17	PC
GABRIEL KNIGHT.....	19	PC
GABRIEL KNIGHT.....	29	PC
GALAGA.....	23	A
GENESIA.....	15	A
GENESIA.....	29	A
GHOSTBUSTERS 2.....	13	PC
GOBLINS 1.....	19	ST
GOBLINS 1.....	29	A
GOBLINS 2.....	19	A
GOBLINS 2.....	20	A
GOBLINS 2.....	23	A
GOBLINS 2.....	25	PC
GOBLINS 2.....	29	PC
GOBLINS 3.....	11	A
GOBLINS 3.....	12	A
GOBLINS 3.....	13	A
GOBLINS 3.....	15	A
GOBLINS 3.....	16	A
GOONIES.....	19	C-64
GOONIES.....	23	C-64
GOONIES.....	29	C-64
GREAT ESCAPE.....	13	C-64
GREAT ESCAPE.....	15	C-64
GUNSHIP 2000.....	08	PC
GUNSHIP 2000.....	15	A
GUNSHIP 2000.....	17	A
GUNSHIP 2000.....	19	A
GUNSHIP 2000.....	20	A
HAND OF FATE.....	20	PC
HAND OF FATE.....	23	PC
HAND OF FATE.....	25	PC
HAND OF FATE.....	29	PC
HARE RAISING HAVOC.....	11	PC
HARPOON.....	19	A
HARPOON.....	20	A
HARPOON.....	29	PC
HARRIER ASSAULT.....	23	A
HEART OF CHINA.....	15	A
HEIMDALL.....	23	A
HEIMDALL 2.....	22	A
HEIMDALL 2.....	23	PC
HEIMDALL 2.....	25	PC
HEIMDALL 2.....	26	A
HISTORY LINE.....	23	PC
HOME ALONE.....	23	A
HOOK.....	12	A
HOOK.....	18	A
HOOK.....	13	A
HOOK.....	20	A
HOOK.....	22	A
HOOK.....	23	A
HOOK.....	25	A

HOOK.....	29	A
INDIANA JONES 3.....	08	PC
INDIANA JONES 3.....	13	A
INDIANA JONES 3.....	15	PC
INDIANA JONES 3.....	17	A
INDIANA JONES 3.....	22	A
INDIANA JONES 3.....	22	PC
INDIANA JONES 4.....	08	PC
INDIANA JONES 4.....	10	A
INDIANA JONES 4.....	15	A
INDIANA JONES 4.....	16	A
INDIANA JONES 4.....	22	PC
INDIANA JONES 4 ARCADE.....	15	PC
INNOCENT UNTIL CAUGHT.....	12	PC
INNOCENT UNTIL CAUGHT.....	15	A
INNOCENT UNTIL CAUGHT.....	17	A
INNOCENT UNTIL CAUGHT.....	18	A
INTERACTIVE TERESA.....	25	PC
ISKAR 2.....	11	A
SHAR 2.....	14	A
ISKAR 3.....	25	A
ISLAND DIZZY.....	11	A
JAGUAR XJ-220.....	19	A
JETSTRIKE.....	23	A
JETSTRIKE.....	29	A
JUNGLE STRIKE.....	23	A
JURASSIC PARK.....	12	PC
JURASSIC PARK.....	14	PC
JURASSIC PARK.....	15	A
KAJIKO I KOKOSZ.....	23	A
KAJIKO I KOKOSZ.....	25	A
KAJIKO I KOKOSZ.....	26	A
KAJIKO I KOKOSZ.....	29	A
KENNY DALGLISH FOOTBALL.....	17	C-64
KGB.....	15	A
KGB.....	19	A
KING'S QUEST 1.....	15	PC
KING'S QUEST 3.....	08	A
KING'S QUEST 3.....	11	PC
KING'S QUEST 3.....	17	PC
KING'S QUEST 5.....	15	PC
KING'S QUEST 5.....	17	A
KING'S QUEST 6.....	15	PC
KING'S QUEST 6.....	17	PC
KOEI.....	19	PC
LANDS OF LORE.....	15	PC
LARRY 1.....	10	PC
LARRY 1.....	11	A
LARRY 1.....	12	PC
LARRY 1.....	13	PC
LARRY 1.....	15	PC
LARRY 1.....	16	PC
LARRY 1.....	17	A
LARRY 1.....	17	PC
LARRY 2.....	10	PC
LARRY 2.....	15	A
LARRY 2.....	17	PC
LARRY 3.....	15	A
LARRY 3.....	17	PC
LARRY 3.....	22	PC
LARRY 5.....	15	PC
LARRY 6.....	14	PC
LARRY 6.....	17	PC
LAST SOLDIER.....	25	A
LAURA BOW.....	09	PC

LAURA BOW.....	10	PC
LAURA BOW.....	22	PC
LEANDER.....	29	A
LEGACY.....	16	PC
LEGACY.....	23	PC
LEGEND OF KYRANDIA.....	08	A
LEGEND OF KYRANDIA.....	12	PC
LEGEND OF KYRANDIA.....	17	PC
LEGEND OF KYRANDIA 10.....	16	PC
LEGEND OF KYRANDIA 2.....	16	PC
LHX.....	18	PC
LIFE&DEATH.....	17	PC
LION KING.....	23	PC
LITTLE BIG ADVENTURE.....	29	PC
LOST DUTCHMAN MINE.....	26	A
LOST SECRET OF RAINFOREST.....	08	PC
LOST VIKINGS.....	15	A
LOST VIKINGS.....	26	PC
LURE OF THE TEMPTRESS.....	14	PC
LURE OF THE TEMPTRESS.....	15	PC
LURE OF THE TEMPTRESS.....	17	A
MAD DOG MCCREE.....	17	PC
MAGIC POCKETS.....	14	A
MAGIC POCKETS.....	15	ST
MAGIC POCKETS.....	23	A
MAGICLAND DIZZY.....	23	C-64
MANAGER.....	16	A
MANAGER.....	19	A
MANIAC MANSION.....	09	PC
MANIAC MANSION.....	10	C-64
MANIAC MANSION.....	15	PC
MANIAC MANSION.....	22	C-64
MASTER OF ORION.....	15	PC
MENTOR.....	23	A
MENTOR.....	25	A
MENTOR.....	26	A
METAL MUTANT.....	14	PC
METAL MUTANT.....	15	A
METAL MUTANT.....	17	PC
MICROLEAGUE FOOTBALL 2.....	25	PC
MILLENNIUM.....	12	A
MILLENNIUM.....	19	A
MILLENNIUM 2.....	20	A
MORTAL KOMBAT.....	15	A
MORTAL KOMBAT.....	17	A
NOBUNAGA AMBITION.....	09	PC
NORTH&SOUTH.....	10	A
NORTH&SOUTH.....	11	A
NORTH&SOUTH.....	29	PC
ON THE BALL.....	25	A
PACIFIC WAR.....	12	PC
PAGAN.....	19	PC
PATRICIAN.....	23	A
PERSIAN GULF INFERNO.....	23	A
PINBALL FANTASIES.....	20	A
PIRATES.....	09	09
PIRATES.....	15	C-64
PIRATES.....	23	A
PIRATES.....	25	A
PIRATES.....	26	C-64
POLICE QUEST 1.....	09	PC
POLICE QUEST 1.....	10	PC
POLICE QUEST 1.....	11	A
POLICE QUEST 1.....	13	PC
POLICE QUEST 1.....	15	PC

POLICE QUEST 1	22	A
POLICE QUEST 1	22	PC
POLICE QUEST 2	10	PC
POLICE QUEST 2	11	A
POLICE QUEST 2	15	A
POLICE QUEST 2	22	PC
POLICE QUEST 3	14	PC
POLICE QUEST 3	15	PC
POLICE QUEST 4	16	PC
PREHISTORIK	23	A
PREMIER MANAGER 3	25	A
PREMIER MANAGER 3	29	A
PRINCE OF PERSIA	13	PC
PRINCE OF PERSIA	15	A
PRINCE OF PERSIA	23	A
PRINCE OF PERSIA 2	10	PC
PRINCE OF PERSIA 2	14	PC
PRINCE OF PERSIA 2	15	PC
PRINCE OF PERSIA 2	22	PC
PRINCE OF THE YOLK FOLK	11	A
PRINCE OF THE YOLK FOLK	23	A
PRINCE OF YOLK FOLK	23	C-64
PRIVATEER	12	PC
PRIVATEER	15	PC
PRIVATEER	18	PC
PUSHOVER	16	A
RAILROAD TYCOON	20	PC
RAILROAD TYCOON DELUXE	23	PC
RETURN OF PHANTOM	15	PC
RETURN TO ZORK	16	PC
RETURN TO ZORK	19	PC
RETURN TO ZORK	20	A
RETURN TO ZORK	23	PC
RETURN TO ZORK	25	PC
REUNION	22	A
REUNION	22	PC
REUNION	23	A
REX NEBULAR	11	PC
RICK DANGEROUS	23	C-64
RISE OF THE ROBOTS	23	A
ROBIN HOOD	23	A
ROBOCOP 3	19	A
RUFF AND TUMBLE	23	A
SABRE TEAM	17	A
SABRE TEAM	22	PC
SABRE TEAM	23	PC
SAM&MAX	11	PC
SAM&MAX	16	PC
SAM&MAX	19	PC
SAM&MAX	23	PC
SAM&MAX	25	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	17	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	10	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	17	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	23	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	25	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND	29	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	15	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	18	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	19	A
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	25	PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	29	A
SETTLERS	13	A
SETTLERS	17	A
SETTLERS	18	A
SETTLERS	20	PC

SETTLERS	23	PC
SETTLERS	25	A
SETTLERS	29	A
SHADOW CASTER	23	PC
SHADOW OF THE BEAST 3	15	A
SHERLOCK HOLMES	17	PC
SIMCITY 2000	17	PC
SIMCITY 2000	22	PC
SIMCITY 2000	23	PC
SIMCITY 2000	29	PC
SIMON THE SORCERER	15	PC
SIMON THE SORCERER	16	A
SIMON THE SORCERER	17	A
SIMON THE SORCERER	18	A
SIMON THE SORCERER	19	A
SIMON THE SORCERER	20	A
SIMON THE SORCERER	23	PC
SIMON THE SORCERER	29	PC
SPACE QUEST 1	09	PC
SPACE QUEST 1	22	PC
SPACE QUEST 2	09	A
SPACE QUEST 2	17	PC
SPACE QUEST 2	22	PC
SPACE QUEST 3	15	A
SPACE QUEST 5	09	PC
SPACE QUEST 5	15	PC
STAR TREK	14	PC
STAR TREK	15	PC
STAR TREK	17	A
STAR TREK	29	A
STRIKE COMMANDER	11	PC
STRIKE COMMANDER	15	PC
STRIKE COMMANDER	16	PC
SUPERFROG	19	A
SUPERFROG	20	A
SUPREMACY	12	A
SUPREMACY	15	A
SUPREMACY	29	C-64
SYNDICATE	09	PC
SYNDICATE	19	PC
SYSTEM SHOCK	29	PC
TAJEMNICA STATUETKI	12	PC
TAJEMNICA STATUETKI	15	PC
TAJEMNICA STATUETKI	16	PC
TAJEMNICA STATUETKI	22	PC
TEAM YANKEE	20	A
TEENAGENT	22	PC
TEENAGENT	29	PC
THEME PARK	23	A
THEME PARK	23	PC
THEME PARK	25	A
THEME PARK	29	A
TIME MACHINE	25	C-64
TOM&JERRY	17	PC
TRANSARCTICA	19	A
TRANSPORT TYCOON	25	PC
UFO	17	PC
UFO	18	PC
UFO	19	A
UFO	20	A
UFO	22	PC
UFO	23	PC
UFO	29	A
UFO 2	29	PC
ULTIMA 8	29	PC
ULTIMA 8	29	PC

ULTIMA UNDERWORLD 2	23	PC
UNDER A KILLING MOON	29	PC
UNIVERSE	20	A
UNIVERSE	22	PC
UNIVERSE	23	A
UNIVERSE	29	PC
VEIL OF DARKNESS	14	PC
VEIL OF DARKNESS	15	PC
VEIL OF DARKNESS	17	PC
VIKINGS	13	PC
WALKER	19	A
WEEN	17	A
WEEN	29	A
WING COMMANDER	17	A
WING COMMANDER	29	A
WINGS	19	A
WINGS OF FURY	29	A
WOLFENSTEIN	09	PC
WOLFENSTEIN	16	PC
WOODROOF AND THE SCHNIBBLE	29	PC
ZAK MCKRACKEN	15	A
ZAK MCKRACKEN	17	C-64
ZAK MCKRACKEN	22	C-64

HISTORIA TA JEST KOLEJNYM
POWODEM NA ISTNIENIE
KOMPUTEROWEGO, ZABÓJCZEGO
OŻALU. OPowiada o losach
młodzieńca o imieniu ROMEK,
KTÓRY PADE OFIARĄ KOMPUTER-
NEGO UZALEŻNIENIA...

WSZYSTKO BACZYŁO SIĘ, KIEDY
ROMEK DOPIAT NA URODZIN
JEGO PIERWSZY KOMPUTER

ROZWIĄTAŁ DNE LATO
„ZAMKOWEGO GRA”



Z CZASU JEDNAK, ZACZĘŁ GO NUDZIĆ
KOLOROWE, DZIEGINIE PROSTE GRY...



CAKRYNI ONIAMI SIEDZIAŁ
PRZED MONITOREM I
Z RADOŚCIĄ KROCIŁ I ROZ-
CINAŁ PIXELOWE CIAŁA.



POCZĘ NARPLY
PRĘTLAKNOŚCI I
POTĘŻEBE PRZEMOCY.
WTEDEY KUPEŁ GRY,
KÓRA ODNIENIA
JEGO ŻYCIE...



WKRÓTCE SIĘ SIĘ BEZKROKOWY...



JEGO PIERWSZA OFIARA -
NAUCZYCIEL MATEMATYKI.



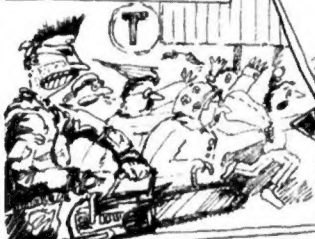
WYOBRAZ! KTO Z
"SECRET SERVICE"
WPAŁAŁ KAWIŁE!



...A JEDNAK NIGDZIE NIE ZNAŁAZŁ SWOJEJ ORY. WKRÓTCE STAN PANIKI
I ŚMIERTELNEGO UZALEŻNIENIA DOPROWADZIŁ GO DO...



LECN NAJGORSZE BYŁO TO,
ŻE KOMPUTERNE „ZABAWY”
Z UŻYCIEM ZACZĘŁ PRZECI-
WIEĆ DO ŚWIATA RZECZYWISTOŚCI



LECN PIERWSZEGO DNIA STARA
SIĘ NAJMNIEJ PRZENIOWYMANA
RZECZ. JEGO GRA PRZEPADA
BEZ ŚLADU...



NIE!...
TTO NIENOWIŁE!
MUSI GDIŁEŚ
BYĆ!



WKRÓTCE SIĘ SIĘ BEZKROKOWY...

**CZYTAJ
SECRET
SERVICE!**



ISBN 83-905481-0-0